

Mikko Ylimäki

**NUORTEN VIDEOPELIHARRASTUKSEN
HYÖDYNTÄMISMAHDOLLISUUDET
NUORISOTYÖSSÄ**

**Yhteisöllinen videopelaaminen -projekti Kokkolan kaupungin
nuorisopalveluille**

**Opinnäytetyö
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Sosiaalialan koulutusohjelma
Marraskuu 2016**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Yksikkö Centria-ammattikorkea- koulu	Aika Marraskuu 2016	Tekijä/tekijät Mikko Ylimäki
Koulutusohjelma Sosiaalialan koulutusohjelma		
Työn nimi NUORTEN VIDEOPELIHARRASTUKSEN HYÖDYNTÄMISMAHDOLLISUUDET NUORISO- TYÖSSÄ. Yhteisöllinen videopelaaminen –projekti Kokkolan kaupungin nuorisopalveluille.		
Työn ohjaaja Päätoiminen tuntiopettaja Juha Pekola		Sivumäärä 37 + 9
Työelämäohjaaja Nuorisosihteeri Susanna Lakanaho		
<p>Nuorille videopelaaminen on nykypäivänä tavallinen ja yleinen harrastus. Peli-harrastuksen vastaanotto kasvattajien keskuudessa vaihtelee. Useille aikuisille videopelit ovat tulleet tu- tuiksi älypuhelimilla ja internet-selaimella pelattavista kevyistä peleistä. Laajempaa harrastu- neisuutta ja ajankäyttöä vaativat konsoli- ja pc-pelit voivat sisältää monia uusia asioita harras- tukseen perehtymättömille, jolloin reaktiot tuntemattomaan saattavat olla kielteisiä.</p> <p>Opinnäytetyön tilaajana on Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut. Opinnäytetyössä käsiteltiin nuorten videopelaamista painottaen harrastuksen sosiaalisia tekijöitä. Yhteisöllisyyden tunne peliharrastajien välillä saattaa olla harrastuksen ulkopuoliselle yllätyksellisen voimakasta. Opinnäytetyö antaa lukijalle mahdollisuuden tutustua videopeli-harrastuksen yhteisöllisiin teki- jöhin.</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää nuorisopalveluiden nuoriso-osaamista. Työ toteutettiin projektimuotoisena. Projektin nimi oli Yhteisöllinen videopelaaminen. Projektin päätehtävinä olivat kyselyn ja paneelikeskustelun toteuttaminen sekä tulosten julkaiseminen.</p> <p>Kyselyyn vastasi 82 henkilöä. Vastaajista suurin osa oli 13-16-vuotiaita poikia Kokkolan kau- punkialueelta. Useat olivat tutustuneet uusiin henkilöihin peliharrastuksen myötä. Kaverit oli- vat tärkein syy osallistua LAN -tapahtumaan. Vastaajien keskuudessa oli kiinnostusta ny- kyistä enemmän pelitoiminnalle.</p> <p>Paneelikeskusteluun osallistui kuusi henkilöä opinnäytetyön tekijän lisäksi. Keskustelusta syntyneet kehitysideoit kirjattiin ylös avainsanoina. Paneelikeskustelu mahdollisti tiedon jaka- misen osallistujien kesken tehokkaasti. Paneelikeskustelussa myös tuotiin esille projektin tu- loksia osallistujille ja yleisölle. Paneelikeskustelusta tehtiin lehtiartikkeli paikallislehteen, joka toi lisänäkyvyyttä projektille.</p>		

Asiasanat Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut, nuorten yhteisöllisyys, paneelikeskustelu, LAN -tapah- tuma, videopelaaminen.
--

ABSTRACT

Centria University of Applied Sciences	Date November 2016	Author Mikko Ylimäki
Degree programme Bachelor's degree of social studies		
Name of thesis POSSIBILITIES OF YOUNG PEOPLE'S VIDEOGAME HOBBY IN YOUTH WORK. Commu- nal Videogaming -Project.		
Instructor Juha pekola		Pages 37 + 9
Supervisor Susanna Lakanaho		
<p>Video gaming is a common hobby for many young people. Reactions amongst the parents differ a lot. For most of the adults, video games are familiar from the mobile and browser-based casual games. Video games that require more skill, like the console and PC games, have many new things for a beginner. The unknown about these games may cause negative reactions.</p> <p>The client of this thesis was the Youth Work Services of Kokkola Town. The thesis was based on the video game hobby of young people highlighting on social factors. The feeling of communality amongst the video game enthusiasts may be a surprise for people outside the hobby. This thesis offers a possibility to get knowledge on the communality factors of the video game interest.</p> <p>The objective of this thesis was to increase the knowledge on the young people's video game hobby amongst the youth work professionals. The thesis was conducted as a project. Name of the project was Communal videogaming. The main tasks of the project were to fulfill a poll, organize a panel discussion about the topic and to publish the results of the project.</p> <p>82 persons answered to the survey. Many of the respondents were 13-16-year-old boys from the city area of Kokkola Town. Most of them had met new persons via video game hobby. Friends were the most important reason to participate to a LAN-parties. There was interest for more video game activity among the respondents.</p> <p>Six participants, in addition to author of the thesis, took part to the panel discussion. Development ideas from the discussion were written up as keywords. The panel discussion made the sharing of results among the participants efficient. The results of project were also brought up to the participants and to the audience. A journal article was made of panel discussion which brought reception to the project.</p>		

Key words

Youth work of Kokkola, communality amongst the youngsters', panel discussion, LAN-gaming event, video gaming.

**TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
SISÄLLYS**

1 JOHDANTO.....	1
2 PROJEKTIIN LIITTYVÄÄ TIETOPERUSTAA.....	3
2.1 Videopelit.....	3
2.2 Yhteisöllisyys videopeliharrastuksen yhteydessä.....	3
2.3 LAN -tapahtuma	5
2.4 Katsaus videopelikulttuuriin	6
2.5 Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut	9
2.6 Urbanlan Ry.....	10
3 PROJEKTIN KUVAUS	11
4 PROJEKTIN TOTEUTUS	12
4.1. Aikataulu ja työvaiheet	12
4.2. Kyselyn sekä haastatteluiden laatiminen ja toteuttaminen.....	12
4.3. Paneelikeskustelun toteuttaminen	14
5 PROJEKTIN TULOKSET	17
5.1 Kyselyn tulokset	17
5.2 Puheenvuoro pelitaitokoulutuksessa	27
5.3 Paneelikeskustelun tulokset	27
6 PROJEKTIN ARVIOINTI	30
6.1 Kyselyn tulosten pohdinta	31
6.2 Arviointi suhteessa kompetensseihin.....	34
LÄHTEET	36

LIITTEET

LIITE 1. Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin Webropol-kysely	
LIITE 2. Esittelysivu Urbanlan kotisivuille	
LIITE 3. Mainos paneelikeskustelulle	
LIITE 4. Kyselyn tulokset	
LIITE 5. Paneelikeskustelun muistiinpanot	
LIITE 6. Lehtiartikkeli yhteisöllinen videopelaaminen -projektista	
LIITE 7. Tutkimuslupa-anomus	
LIITE 8. Opinnäytetyösopimus	
LIITE 9. Projektisuunnitelma	

KUVIOT

KUVIO 1. Valmiin opinnäytetyön sisältö.....	2
KUVIO 2. Vastaajien ikä	18
KUVIO 3. Vastaajien sukupuoli	18
KUVIO 4. Vastaajien asuinpaikka	19
KUVIO 5. Uudet ihmissuhteet ja videopelaaminen	19

KUVIO 6. Uudet kaverisuhteet ja LAN -tapahtumat	20
KUVIO 7. Yhteenkuuluvuuden tunne peliryhmiin	20
KUVIO 8. Videopeliharrastuksen prioriteetti.....	21
KUVIO 9. Videopeliharrastuksen kesto.....	21
KUVIO 10. Eri pelimuotojen merkitys videopeliharrastuksessa	22
KUVIO 11. Rahankäyttö videopeliharrastuksessa	22
KUVIO 12. Syitä osallistua lanitoimintaan.....	23
KUVIO 13. Kysynnän määrä yhteisiin pelitapahtumiin	24
KUVIO 14. Osallistumistiheys järjestettyyn videopelitoimintaan	24
KUVIO 15. Pelaaminen ja ahdistuneisuuden tunne	25
KUVIO 16. Pelaaminen ja kiusaamistilanteet.....	25
KUVIO 17. Avuntarpeen kokeminen pelaamiseen liittyen.....	26

KUVAT

KUVA 1. CS:GO-pelissä toimiva digitaalinen esine	8
KUVA 2. Steam-palvelun yhteisökauppa	9
KUVA 3. Ohjaamisen tarve	11
KUVA 4. Aktiivisuuden taso	11
KUVA 5. Yhteisöllisyys.....	11

1 JOHDANTO

Videopelien suosio on ollut jatkuvassa nousussa viimeisen vuosikymmenen aikana. Nykypäivää videopelikulttuurissa ovat muun muassa satojen henkilöiden pelistudiot, maailmanlaajuiset palkinnolliset peliturnaukset ja elektroninen urheilu, E-sports, suomalaisessa televisiossa. Pelien pelaaminen vapaa-ajan harrastuksena on suosittua ja sallitumpaa kuin aikaisemmin ja pelata voi jokainen, kun pelitarjonta on niin laaja. Stereotyyppinen kuva silmälasipäisestä introverttinuoresta, ”nörtistä”, videopeliharrastajana on muuttunut yleisessä keskustelussa.

Suomessa nuorten videopeliharrastukseen vastaaminen vaihtelee alueittain. Eniten huomiota on annettu suurimmissa kaupungeissa, kuten Helsingissä, esimerkiksi suurina LAN -tapahtumina sekä järjestö- ja yhdistystoimintana. Kokkolan alueella julkinen keskustelu videopelaamisesta on ollut vielä vähäistä ja säännöllinen videopeliharrastustoiminta on ollut muutamien harrasteryhmien varassa.

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää projektin avulla nuorisopalveluiden nuoriso-osaamista tuomalla videopelaamisen kulttuuria nuorten parissa työskentelevien tietoisuuteen, selvittää yhdessä videopelaamisen hyödyntämismahdollisuuksia nuorisotyölle ja nostaa nuorten videopelaamista Kokkolan alueella julkiseen keskusteluun. Projekti on nimeltään Yhteisöllinen videopelaaminen, ja sen pääaiheena on nuorten videopeliharrastus. Kuviossa 1 seuraavalla sivulla on esillä valmiin opinnäytetyön sisältö (KUVIO 1).

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin tarkoituksena on:

- selvittää mahdollinen tarve tai mahdollisuus kehittää videopelaamisharrastukseen liittyvää ohjauksellista toimintaa.
- selvittää, onko nuorisopalveluilla tarvetta linkittyä enemmän videopelaamisen ympärillä toimiviin yhteisöihin.
- selvittää videopelaamisharrastuksen merkityksellisyys videopelaamista harrastaville nuorille.
- tarjota taustatietoa nuorisotyön suuntaamisen ja netissä tehtävän työn kehittämisen helpottamiseksi.

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin tilasi Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut. Kokkolan nuorisopalvelut vastaa koko Kokkolan alueella järjestettävistä nuorille suunnatuista palveluista. Nuorisotoimen intressejä ja opinnäytetyön teemaa mukaillen projektin kohderyhmänä olivat nuoret ja nuoret aikuiset, jotka harrastavat videopelaamista.

Opinnäytetyössä videopeliharrastusta käsitellään vain sen sosiaalisten tekijöiden kannalta. Nuoren kehitysvaiheelle on ominaista sosiaalisen verkoston merkitys, jolloin omaa identiteettiä etsitään eri harrastuksien ja ryhmien kautta. Yhteisöllisyyden ja osallisuuden tunne ovat tärkeitä asioita nuorelle myös videopelaamisessa. Usealle nuorelle videopeliharrastuksella on suuri merkitys sosiaalisten tarpeiden tyydyttämiseksi.

Videopelaamisen tarjoamia positiivisia tekijöitä nuorisotyölle voivat olla muun muassa keino saavuttaa nuoria, jotka kokevat liian suuren kynnyksen osallistua nykyisiin nuorisopalveluiden tarjoamiin palveluihin, sekä tapa kehittää eri nuorisoryhmien yhteisöllisyyttä hyödyntämällä yhteistyötä vaativia videopelejä.

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektilla kehitetään sosionomin nuoriso-osaamista sekä ennakointia mahdollisiin tulevaisuuden trendeihin, joita tulee huomioida oman ammatillisuuden ylläpitämiseksi esimerkiksi koulukuraattorin työtehtävässä.

VALMIS OPINNÄYTETYÖ = KIRJALLINEN TUOTOS							
YHTEISÖLLINEN VIDEOPELAAMINEN -PROJEKTI						TARVITTAVA TIETOPERUSTA	
KYSELYN LAADINTA	KYSELYN TOTEUT- TAMINEN	DOKU- MEN- TOINTI	YHTEY- DEN- OTOT	PA- NEELI	TAVOIT- TEIDEN SAAVUT- TAMINEN	KIRJALLI- SUUS	TUTKIMUK- SET

KUVIO 1. Valmiin opinnäytetyön sisältö

2 PROJEKTIIN LIITTYVÄÄ TIETOPERUSTAA

Tässä luvussa on koottuna Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin keskeinen tietoperusta. Ensimmäinen alaluku määrittelee projektissa käsitellyt videopelit. Toisessa alaluvussa on käsitelty yhteisöllisyyttä. Kolmannessa alaluvussa on käsitelty LAN -tapahtumaa. Neljännessä luvussa on käsitelty videopelikulttuuria. Viidennessä alaluvussa on kerrottu Urbanlan-järjestöstä. Kuudennessa alaluvussa on kerrottu Kokkolan kaupungin nuorisotoimesta.

2.1 Videopelit

Tässä projektissa videopeleillä tarkoitettiin digitaalisia viihdepelejä. Määritykset videopeleistä projektille saatiin Pelaajabarometristä (Mäyrä & Ermi 2014, 16–17), joka on valtakunnallinen eri pelaamisen muotojen yleisyyttä tutkiva tutkimus. Videopelejä ovat siis mobiililaitteiden pelit, selaimella pelattavat pelit – Facebookin pelit, käsikonsolipelit sekä konsoli- ja tietokonepelit. Perinteiset lauta- ja rahapelit, kuten korttipelit ja RAY:n rahapelit, jätettiin projektin ulkopuolelle. Myös verkkorahapelit jäivät projektin ulkopuolelle. Lisäksi koulumaailmassa on käytössä opetuspelejä, mutta ne jätettiin käsiteltävien videopelien ulkopuolelle myös, koska kyseessä ei ole yleisesti vapaa-ajan harraste. Projektissa keskityttiin nuorten videopeliharrastukseen, johon oletettavasti ei opetuspelejä mielletä.

Videopelien pelaaminen on yleinen nuorten vapaa-ajan harrastus. Nuorisotyössä pelaaminen on noussut esille entistä enemmän lähivuosien aikana. Hyödyntämällä pelaamista nuorisotyössä vastataan nuorista itsestään kumpuavaan tarpeeseen. (Tuominen 2016, 11.)

2.2 Yhteisöllisyys videopeliharrastuksen yhteydessä

Tavallisesti nuoren elämässä yhteisöllisyys rakentuu osana arkea. Erilaiset arkiset vuorovaiikutustilanteet johtavat eri yhteisöjen syntymiseen. Muodostuneen yhteisön jäsenten välille syntyy odotuksia vastavuoroisuudesta, sosiaalisesta tuesta ja luottamuksesta – yhteisö ylläpitää yhteenkuuluvuuden tunnetta. Yhteisöllisyys on henkilökohtainen kokemus siitä, että on osana jotain yhteisöä, jolle on muodostunut sosiaalisia käytäntöjä ja normeja, tunne osallisuudesta ja

mahdollisuudesta vaikuttaa yhteisössä sekä kokemus, että sinusta välitetään ja sinä välität. (Korkiamäki 2013, 92–93; Lahtinen 2013.)

Yhteisöllisyyttä ei synny pelkästään yhteisön jäsenten välisestä vuorovaikutuksesta. Yhteisön jäsenten suhde eri tiloihin ja muihin yhteisöihin on myös osana rakentamassa yhteisöllisyyden kokemusta. Esimerkiksi kahden erilaisen yhteisön kulttuurien yhteentörmäys tuo esille omasta yhteisöstä ominaispiirteitä, joita ei muuten kuin vastakkainasettelulla huomaa. Vastakkainasettelusta ilmi tulleet piirteet vahvistavat yhteenkuuluvuuden tunnetta jäsenten välillä. Yhteisöllisyyttä voi myös ilmetä ilman kontaktia yhteisöön tai sen jäseniin, jolloin se rakentuu kokonaan kokemuksellisella tasolla. Esimerkiksi jonkin harrastuksen myötä kokee olevansa osa laajaa harrastuksen yhteisöä. (Korkiamäki 2013, 190.)

Nuorten pelaamisesta suuri osa on sosiaalista toimintaa. Pelikaverien kanssa pelaaminen on nuorten ja lasten mielestä tärkeää pelaamisessa. Internetin yhteisöpalvelut mahdollistavat sosiaalisen kanssakäymisen pelaamiseen liittyen. Nuoret käyttävät paljon mediaa avuksi oman harrastuksensa toteuttamisessa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimukseen vastanneista yli 10-vuotiaista 89 %, eli noin 930 vastaajaa, sanoi harrastavansa jotain. Heistä noin 700 vastasi käyttävänsä nettiä osana harrastustaan. 10–14-vuotiaista pojista kaksi kolmesta mielsi pelaamisen tärkeimmäksi mediaharrastukseksi. Pelaamisen suosio pojilla säilyi myös myöhemmällä iällä. Useimmille vastanneista tytöistä pelaaminen oli tapa kuluttaa aikaa, eikä sitä mielletty merkitykselliseksi harrastukseksi. Nuoret voivat netissä yhdessä jakaa ajatuksiaan, luoda uutta, neuvoa yms. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 52; Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016, 131–132, 163.) Esimerkki yhteisöpalvelusta netissä on Reddit, josta löytyy lähes jokaiselle videopelille/-sarjalle oma keskusteluyhteisö.

Steam-palvelu on tietokoneella pelaaville yleinen ryhmäytymisen paikka. Se on Valve Corporationin vuonna 2003 Windows-käyttöjärjestelmälle tehty ilmainen viestin-, jakelu- ja moninpelialusta. Palvelulla on parhaimillaan yli 10 miljoonaa aktiivista käyttäjää yhteydessä samanaikaisesti. Steamissa on mahdollista luoda ryhmiä liittyen peleihin, kilpailuihin, uuden median luomiseen tai muuten vain kaveriryhmälle. Steamin käyttäjät voivat lisätä toisiaan kavereiksi, minkä jälkeen yhteiseen peliin liittyminen sujuu vaivatta. (Tuominen 2016, 41; Valve Corporation 2016b.)

Pelaamisen yhteydessä on matala kynnys syntyä yhteisöjä. Etenkin netissä pelattavien monen pelaajan videopeleissä ryhmäytyminen on helppoa. Netissä voi pelata anonyymina henkilönä käyttäen vain itse keksittyä pelaajatunnusta. Anonyymiyys voi helpottaa sosiaalista kanssakäymistä. Suurissa nettipeleissä jäsenet voivat luoda yhteisöllisyyttä peleissä monin eri keinoin. Perustamalla peliin omalla nimikkotunnuksella varustettu ryhmä on kaikille mahdollista luoda ja ylläpitää yhteenkuuluvuuden tunnetta. Yleensä kaikissa monen pelaajan nettipeleissä on mahdollista perustaa oma klaani, jonka jäsenet kantavat yhteistä nimitunnusta, tekevät yhdessä tehtäviä ja kilpailevat keskenään toisten klaanien kanssa. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi Blizzard Entertainmentin World of Warcraft ja Square Enixin Final Fantasy XIV. (Blizzard Entertainment 2016b; Square Enix 2016.)

Videopelikulttuurissa on ryhmittelyä ja mahdollista yhteenkuuluvuuden tunnetta jo pelkästään pelilaitteiston valinnalla. Jokaisella eri pelikonsolivalmistajalla on vannoutunut käyttäjäkunta, joka ei muita ”pelivälineitä” miellä omaan käyttöönsä. Myös pelkästään tietokonetta pelilaitteena käyttävät ovat yksi tällainen käyttäjäkunta. Esimerkiksi aikaisemmassa kappaleessa mainitulla Reddit-sivustolla voi löytää jokaiselle eri pelilaitteistolle omistettuja keskustelupalstoja, joissa voi ilmetä muun muassa ylistäviä kommentteja omasta pelilaitteistosta. Usein netin videopeleihin keskittyneissä nettisivustoilla käytetään käsitettä ”console wars” (suomennos konsolisota), jolla tarkoitetaan pääasiassa Sonyn, Microsoftin ja Nintendon välistä kilpailua pelimarkkinoilla. Sota-termin liittäminen pelikonsolien väliselle kilpailulle kuvastaa, kuinka merkityksellistä joillekin asia saattaa olla. ”Console wars” -ilmiöstä löytyy useita tekstejä liittyen aiheeseen (Smith 2013; Reddit 2016.)

Samsung tilasi vuonna 2011 Taloustutkimukselta Peliharrastajan profiili -tutkimuksen. Tutkimuksen kohderyhmä yli 14-vuotiaat aktiiviset suomalaiset peliharrastajat. Vastaajia oli 781. Saatujen vastausten perusteella yhdeksän kymmenestä aktiivisesta peliharrastajasta kokee saaneensa uusia ystäviä ja tavanneensa heitä henkilökohtaisesti harrastuksensa myötä. (Marjeta 2013; Samsung 2011.)

2.3 LAN -tapahtuma

Todennäköisesti tunnetuimpia videopeleihin liittyviä tapahtumia ovat LAN -tapahtumat eli lanit. Sana lanit on peräisin tietokoneiden yhteen liitoksesta lähiverkossa, englanniksi Local Area Network, lyhennettynä LAN-termistä. Lanit ovat olleet osa nuorten videopeliharrastusta jo 90-

luvulta alkaen. Kaksi kertaa vuodessa järjestettävä Assembly on Suomen tunnetuin ja suurin LAN -tapahtuma. Vuoden 2015 kesällä järjestetyillä Assemblyillä oli noin 7 500 osallistujaa. Lanit kokoavat hyvin yhteen peliharrastajia saman katon alle. Laneille osallistuvat saavat pelata laneilla mitä itse haluavat, mutta usein laneihin sisältyy osuuksia, jolloin halutaan pelata mahdollisimman isolla ryhmällä samaa peliä. (Tuominen 2016, 12–13.)

Lanit ovat muutakin kuin pelkkää pelaamista. Tärkeintä laneilla on muiden osallistujien läsnäolo ja yhteisöllisyys. Esimerkiksi aikuisille videopeliharrastajille lanit voivat tarkoittaa yhteistä viikonloppua ystävien kanssa sisältäen pelailua, juttelua, saunomista ynnä muuta sellaista. Lanittamisesta puhuttaessa ei aina tarkoiteta monen sadan hengen nuorisotapahtumaa. (Tuominen 2016, 7–8.)

2.4 Katsaus videopelikulttuuriin

Opinnäytetyön tavoite on kehittää ammattilaisten nuoriso-osaamista. Siksi on syytä antaa katsaus muutamiin videopelien ympärillä toimiviin tekijöihin ja aiheisiin. Seuraavat asiat ovat monille ”tosissaan” pelaaville nuorille itsestäänselvyksiä, mutta videopeliharrastukseen perehtymättömille henkilöille aiheet voivat aiheuttaa ihmetystä.

Korkiamäen (2013) esille nostamaa yhteisöllisyyttä ilman vuorovaikutusta ilmenee yksin pelattavissa videopeleissä. Pelaajalle syntyy tunnetta yhteisöllisyydestä ilman, että on kontaktia yhteisöön tai muihin jäseniin. Esimerkiksi yksittäistä videopelilajia pelaavat voivat samaistua toisiinsa yhteisen mielenkiinnonkohteen myötä. Erilaisia videopelilajeja ovat esimerkiksi strategia-, puzzle-, räiskintä- ja roolipelit (TVtropes 2016).

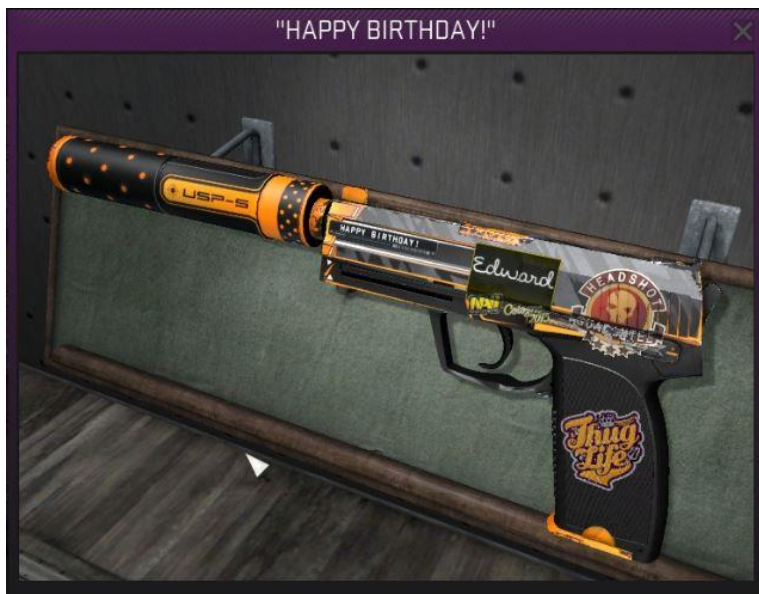
Nykyisille videopeleille on tyypillistä pelin sisäiset, oikealla rahalla tehtävät ostokset. Pelien sisäiset ostokset ovat useimmille tuttuja ns. kevyistä videopeleistä, kuten Facebook- ja kännykkäpeleistä, jotka toimivat free to play -mallin mukaisesti. Muutaman euron ostoksella voi esimerkiksi suosituissa Candy Crush Sagassa ostaa itselleen lisäelämiä, joilla pelaamista voi jatkaa ilman odottelua. Peli on siis ilmainen aloittaa, mutta rahalla pääsee etenemään nopeammin. (King 2016.) Laajempaa videopeliharrastuneisuutta vaativissa konsoli- ja PC-peleissä yleensä maksetaan peli kerralla kokonaan, jolloin free to play mallinen ”maksa edetäksesi” -malli ei ole suotavaa.

Suosituissa, kilpailullisesti toisia ihmisiä vastaan pelattavissa konsoli- ja PC-peleissä pelin sisäiset ostokset eivät vaikuta pelattavuuteen. Etulyöntiaseman saaminen rahalla ei ole suotavaa tällaisissa peleissä. Tällaisia pelejä ovat Counter-Strike: Global Offensive (lyhenne CS:GO), Dota 2 ja Overwatch. Kyseisissä peleissä pelin sisäiset ostokset ovat kaikki vain visuaalisia, eivätkä vaikuta pelin kulkuun millään lailla. (Blizzard Entertainment 2016a; Valve Corporation 2016a.)

Vain visuaalisesti vaikuttavat virtuaaliset ostokset vaikuttavat tuottavan eniten ihmettelyä harrastuksen ulkopuolisille; Miksi ostaa oikealla rahalla digitaalinen esine, jolla ei edes ole vaikutusta pelin kulkuun? Pelikasvattajan käsikirjassa verrataan digitaalisen esineen omistamista kertaluontoisiin elämyksiin, kuten hotellimajoitukseen. Tällaisiin hetken kestäviin toimintoihin verrattaessa digitaalinen esine pelissä, josta pitää, tuntuu paljon pysyvämmältä. (Harvinainen ym. 2014, 18.)

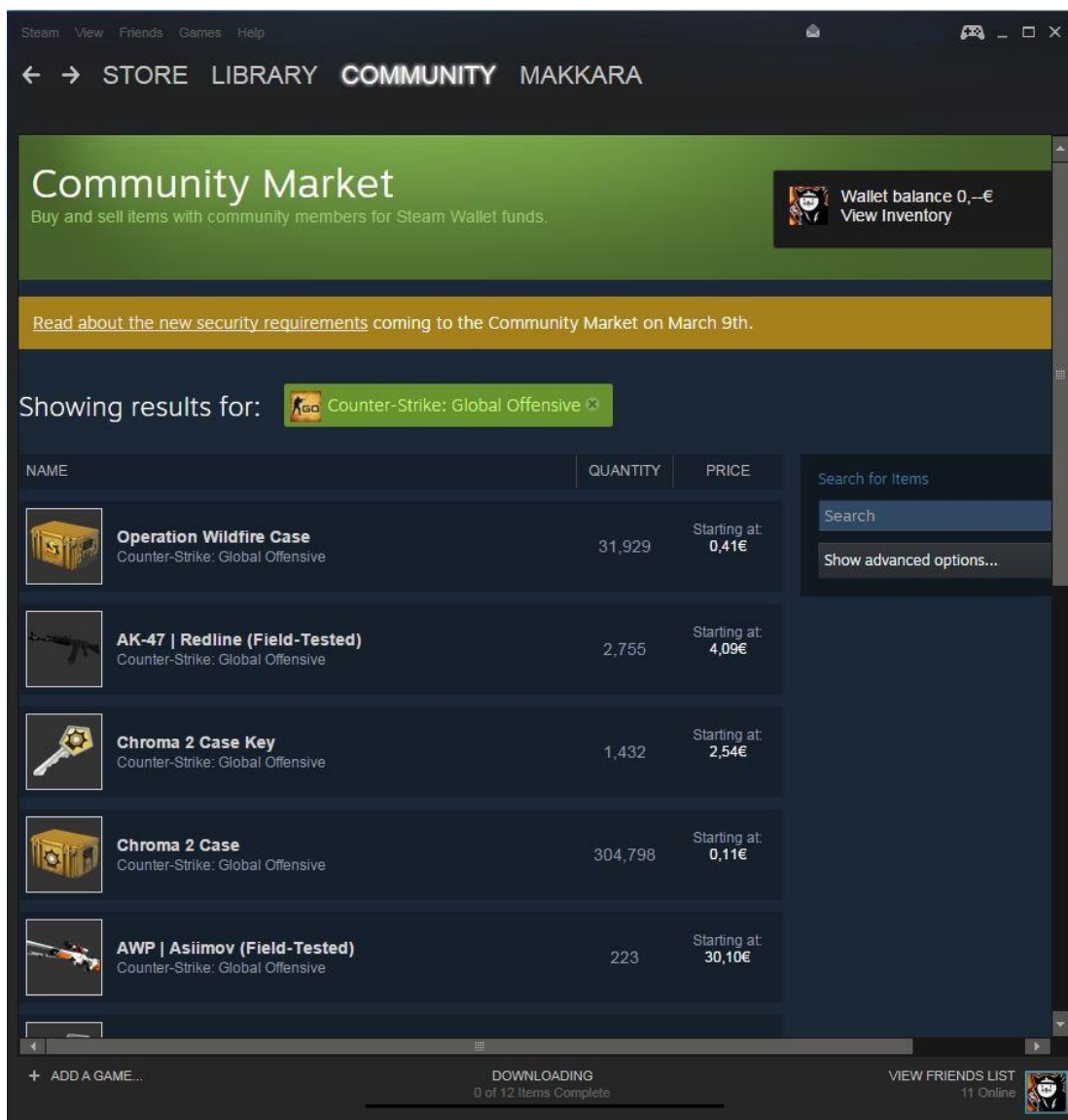
Harviaisen ym. (2014, 18) antaman esimerkin mukaan vain visuaalisesti vaikuttavat kalliit digitaaliset esineet ovat verrattavissa merkkituotteisiin, joilla halutaan saada tietynlaista huomiota muilta ihmisiltä. Mainituissa kilpailullisissa peleissä muut pelaajat tai katsojat näkevät esineen/hahmon ulkokuoren. Etenkin harvinaisten tuotteiden kanssa on melko tavallista, että kanssapelaajat kommentoivat pelin aikana kyseistä esinettä.

Esimerkki digitaalisesta esineestä on kuvassa 1 (KUVA 1). Kyseessä on kilpailullisesti pelattavan CS:GO-pelin esine. Kuvassa esiintyvä pistooli on pelissä aloitusaseena ja tehokkuudeltaan huono verrattuna pelin muihin aseisiin. Tavallisesti kyseinen pistooli näyttäisi harmaalta. pelissä voi aktivoida käyttöön erilaisen ulkokuoren jokaiselle aseelle erikseen. Tällainen ulkokuori tunnetaan nimellä "skini". Kuvan skini tuo aseeseen erilaista väriä. Lisäksi skini sisältää tarroja, e-sports-pelaajan nimikirjoituksen ja tekstin: "HAPPY BIRTHDAY!" Tuote on ostohetkellä maksanut 10 € Steam-palvelun yhteisökaupassa. Esineen näkevät kanssapelaajat ja useat CS:GO peliä pelaavat tietävät mitkä skinit ovat arvokkaita ja harvinaisia. (Valve corporation 2016a.)



KUVA 1. CS:GO-pelissä toimiva digitaalinen esine (Valve Corporation 2016a)

Kuvassa 2 on kuvakaappaus Steam-palvelun yhteisökaupasta (KUVA 2). Yhteisökaupassa käydään kauppaa virtuaaliesineistä. Kuvan näkymässä on valittuna vain CS:GO-pelin tuotteet, mutta digitaalisia esineitä löytyy myös monista muista Steamia käyttävistä peleistä. Käyttäjät voivat keskenään kaupata pelien sisällä ansaittuja tuotteita, kuten pelien keräilykortteja ja oman pelihahmon ulkonäköön vaikuttavia esineitä. Tuotteet ostetaan oikealla rahalla, vaihtokauppana tai Steam-tilillä olevalla rahalla. Tuotteen myyjä saa rahan omalle Steam-tililleen, josta rahoja ei saa palautettua. Palvelun ylläpitäjä Valve Corporation ottaa välitysmaksua tuotteen omistajan vaihtuessa 5 % myyntihinnasta. Suurin osa käyttäjien välisestä kaupankäynnistä tehdään alle euron ostoksina. Kuitenkin kalleimpien tuotteiden hinnat ovat yli sadan euron. (Valve Corporation 2016a.)



KUVA 2. Steam-palvelun yhteisökauppa (Valve Corporation 2016a)

2.5 Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut

Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut kuuluvat kaupungin Sivistystoimen Kulttuuri- ja nuorisolautakunnan hallintoon. Kulttuuri- ja nuorisolautakunta toimii nuorisopalveluille periaatteista päättävänä ja nuorisopolitiikkaa linjaavana toimielimenä. Lautakunnalla on kymmenen jäsentä sekä varajäsenet. (Kokkola 2015.)

Nuorisopalveluiden tavoitteena on muun muassa edistää nuorten hyvinvointia, myöntää avustuksia nuorisojärjestöille sekä tukea harrastetoimintaa. Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut on vastannut nuorten videopeliharrastuneisuuteen järjestämällä nuorille pienimuotoisia LAN -tapahtumia sekä tukevalla suhtautumisella harrastukseen (Kokkola 2015).

Nuorisopalveluita ohjaa vuosille 2010–2020 laadittu kehittämissuunnitelma, joka on laadittu yhteistyössä nuorisopalveluiden henkilökunnan ja kokkolalaisten nuorten kanssa. Suunnitelman perustana ovat Kokkolan kaupunkistrategia, sivistystoimen tavoitteet, hallituksen lapsi- ja nuorisopoliittinen kehittämisohjelma sekä nuorisolaki. (Kokkola 2015.)

2.6 Urbanlan Ry.

Urbanlan Ry. on vuonna 2010 perustettu kokkolalainen LAN -tapahtumia järjestävä yhdistys. Yhdistyksen tarkoituksena on lanien järjestämisen lisäksi parantaa yleistä kuvaa lanittamisesta sekä tuoda esille videopelaamisen etuja harrastuksena. Ensimmäisen kerran Urbanlan -tapahtuma järjestettiin toukokuussa vuonna 2008 Kokkolan urheilutalolla. Kokkolan alueella Urbanlan -tapahtumat ovat olleet ainoat lanit, joita on järjestetty säännöllisesti kahdesti vuodessa useamman vuoden ajan. Tapahtumien koko on ollut nousussa vuodesta toiseen, ja toiminta on myös kehittynyt suosion kasvun mukana. Konepaikkojen määrä oli intervention aikana noin 300, ja tapahtumassa käy myös useita nuoria vierailemassa. (Urbanlan 2015.)

Urbanlan -tapahtumissa nuoret voivat kokoontua pelaamaan keskenään, tapaamaan kasvo-
tusten muiden harrastajien kanssa sekä kisailemaan erilaisissa pelikilpailuissa. Tällaisissa tapahtumissa erona kotona pelaamiseen on se, että nuori pääsee tapaamaan muita saman ikäisiä, joilla on samat mielenkiinnon kohteet. Tapahtumien turvallisuus on ensisijaisen tärkeää. Tätä varten yhdistyksellä on useita järjestyksenvainjoja seuraamassa tapahtumia ja sähköverkon ovat suunnitelleet alan ammattilaiset. Tapahtumat ovat täysin päihdeettömiä. (Urbanlan 2015.)

3 PROJEKTIN KUVAUS

Opinnäytetyölle asetettujen tavoitteiden saavuttamiseksi Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin päätehtävinä olivat:

- Interventio Urbanlan Summer 2015 LAN -tapahtumassa: Kysely sekä kyselyn tulosten dokumentointi.
- Paneelikeskustelu, jossa koottiin yhteen nuorten kulttuuriin vaikuttavia henkilöitä ja käsiteltiin heidän kanssaan nuorten videopeliharrastuksen mahdollisuuksista.
- Kyselystä sekä paneelista saadun tiedon esilletuominen.

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektissa käsiteltäviä teemoja olivat videopelaamisen yhteisöllisyys, videopeliharrastuksen aktiivisuuden taso sekä videopeliharrastuksen ohjaamisen tarve. Seuraavilla kuvilla ilmaistaan opinnäytetyön tekstissä ja kyselyn dokumentoinnissa, milloin käsitellään mitään teemaa:



KUVA 3. Ohjaamisen tarve



KUVA 4. Aktiivisuuden taso



KUVA 5. Yhteisöllisyys

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin toteutuksessa olivat mukana itse projektin tekijän lisäksi Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut, Urbanlan Ry. sekä paneelikeskusteluun osallistuneet keskustelijat. Opinnäytetyöprosessissa on ollut mukana verkkonuorisotyön kehittämiskeskus VERKE kommentoimalla opinnäytetyötä.

Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut oli mukana ohjaamalla projektin etenemistä, tukemalla kyselyn kysymysten laatimista sekä paneelikeskustelun järjestämistä. Paneelikeskustelu toteutettiin nuorisotoimen nuorisokeskus Vingen tiloissa.

Urbanlan Ry. -järjestäjien kanssa tehtiin yhtiön kotisivuille esittelysivu projektista, jossa esiteltiin projektin tekijä ja kyselyn tarkoitus (LIITE 2). Järjestäjien kanssa sijoitettiin tapahtuman kotisivuille nettilinkki kyselyyn. Yhteistyökumppaneina olivat yhtiön puheenjohtaja ja varapuheenjohtaja.

4 PROJEKTIN TOTEUTUS

Tässä luvussa on käsitelty Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin toteutusta. Ensimmäisessä alaluvussa on avattu projektin aikataulut. Toisessa alaluvussa on käsitelty kyselyn laatiminen ja sisältö. Kolmannessa alaluvussa on käsitelty paneelikeskustelun laatiminen ja sisältö.

4.1. Aikataulu ja työvaiheet

Kevät 2015

Opinnäytetyöprosessi alkoi projektisuunnitelman laatimisella. Projektisuunnitelma hyväksyttiin ehdollisena 27.4.2015.

Kesä 2015

Interventio Urbanlan Session 8 -LAN -tapahtumaan Kokkolassa, kysely ja haastattelut 4.6.2015.

Sysky 2015

Puheenvuoro Pelitaito.fi-järjestämässä koulutusiltapäivässä Kokkolan kaupungintalolla 5.10.2015.

Paneelikeskustelu Kokkolan kaupungin nuorisotoimen tiloissa nuorisokeskus Vingellä 12.10.2015.

4.2. Kyselyn sekä haastatteluiden laatiminen ja toteuttaminen

Kysellä haluttiin kartoittaa videopelaamisen ja LAN -tapahtuman yhteisöllisiä tekijöitä. Kyselyn kysymykset olivat jaettu kolmeen aihepiiriin, jotka vastasivat projektille asetettuja tavoitteita. Aihepiirit olivat: videopelaaminen osana nuoren yhteisöllisyyttä, videopeliharrastuksen aktiivisuuden taso ja mahdollinen harrastuksen ohjaamisen tarve. Kyselyssä aihepiirit nimettiin kolmeksi yläteemaksi kysymyssarjoille: peliporukat, pelaamisen aktiivisuuden taso ja ohjattu toiminta videopeliharrastuksessa. Kyselyssä myös kysyttiin vastaajien taustatietoja: ikää, sukupuolta ja asuinpaikkaa. Kyselyssä käytettiin sanaa "peliporukka" peliyhteisön sijasta. Yhteisö sanana vaikutti liian viralliselta laneille tehtävään kyselyyn. (LIITE 1.)

Ohjaajana kyselyn laatimisessa toimi NUPS-nuoriso-ohjaaja. Nuorisotyöntekijä pystyi ohjaamaan kyselyn kysymykset pysymään nuorisopalveluiden intressien sisällä. Kyselyä laadittiin muun työskentelyn ohessa maaliskuun lopusta aina Urbanlan -tapahtuman alkamiseen. Yhteyttä nuorisotyöntekijään pidettiin Facebook-sivuston kautta sekä yhteisillä kokoontumisilla Vingen työtiloissa. Ohjaamisessa annettiin varaa onnistumisiin ja epäonnistumisiin, mikä oli tehokasta oppimisen ja kehittymisen kannalta.

Taustatietojen kyselyllä haluttiin nähdä Urbanlan -tapahtuman ikä-, sukupuoli- ja asuinaluejakauma. Sukupuolikysymykseen jätettiin mahdollisuus vastata ”en halua kertoa”, koska nuorille tarkoitetussa tapahtumassa saattaa olla henkilöitä, jotka eivät koe kuuluvansa yleiseen sukupuolijaotteluun ja kokevat sen erittäin tärkeäksi. Ikää kysymällä haluttiin tuoda esille videopeli-harrastajien laajaa ikäjakaumaa ja lanien merkitys etenkin nuorimpien osallistujien osalta. Asuinpaikalla haluttiin kartoittaa tapahtuman alueellista merkitystä. Asuinalueeseen vastausvaihtoehtoina olivat Kokkolan keskustan ja lähialueiden lisäksi mahdollisuus vastata ”Muu, mikä?”



Aihepiirillä ”videopelaaminen osana nuoren yhteisöllisyyttä” kartoitettiin nimensä mukaisesti vastaajien yhteisöllisiä tekijöitä videopeliharrastuksen yhteydessä. Haettuja yhteisöllisiä tekijöitä olivat uusiin ihmisiin tutustuminen harrastuksen kautta ja ryhmätoiminnan määrä ja sen merkitys peliryhmissä. Kysymyksillä yhteisöllisyydestä haluttiin saada tietoa videopelaamisen yhteisöllisestä merkityksestä. Hypoteesi oli, että yhteisöllisyyttä ilmenee laneille osallistuneilla henkilöillä.



Aihepiirillä ”videopeliharrastuksen aktiivisuuden taso” kartoitettiin vastaajien oman videopeliharrastuksen merkitystä. Näiden kysymysten haluttiin saada tietoa siitä, onko videopelaaminen vastaajille pelkkä ”huvin vuoksi” harrastus vai vakavasti otettava ensisijainen harrastus. Kahteen kysymykseen käytettiin asteikkoa, johon sijoittaa väite vastaamaan omaa mielipidettä. Asteikkokysymykset muotoutuivat vaikeaselkoisiksi, mutta ne kuitenkin jätettiin kyselyyn.



Aihepiirillä ”mahdollinen harrastuksen ohjaamisen tarve” haluttiin saada suoraa tietoa nuorisopalveluille siitä, onko alueen nuorilla enempää halua osallistua ja järjestää videopelitoimintaa sekä onko nuorisopalveluilla syytä linkittyä paremmin videopeliharrastukseen vastatakseen kysyntään.

Kysely toteutettiin Webropol-ohjelmalla. Urbanlan -tapahtumaan osallistuneita pyydettiin vastaamaan kyselyyn tapahtuman kotisivuilla sekä Facebook-sivulla. Vastausaikaa oli viikko alkaen tapahtumaviikon maanantaista ja päättyen seuraavaan maanantaihin. Koska kyseessä oli nuorisoryhmä, joka oli viettämässä vapaa-aikaansa, arvioitiin tarpeelliseksi osallistumisessa olla jonkinlainen motivoiva tekijä. Kyselylle asetettiin osallistuneille palkinnoksi arvonta, johon pystyi osallistumaan omalla tietokonepaikan numerolla. Vastanneiden kesken arvottiin LAN -tapahtuman viimeisenä päivänä noin kello kaksitoista kaksi kappaletta 20 euron S-ryhmän lahjakorttia. Kyselyyn vastattiin anonymisti, ja arvontaan osallistumiseen oli oma Webropol-kysely, johon kyselyn vastaamisen loppuksi ohjattiin. Tällöin vastaajia ja arvontaan osallistujia ei voitu yhdistää toisiinsa.

Urbanlan -tapahtumassa haastateltiin myös järjestäjiä. Haastattelukysymykset tarkistutettiin kyselyn ohjaajalla. Haastatteluilla haluttiin kuulla Urbanlan -tapahtuman järjestäjien mielteitä liittyen videopeliharrastukseen ja tuoda esille minkälaisella toiminnalla ylläpidetään nykyistä Kokkolan suurinta LAN -tapahtumaa. Haastateltavia oli kahdeksan, joista kuusi haastateltiin pareittain ja loput kaksi yksinhaastatteluna.

4.3. Paneelikeskustelun toteuttaminen

Paneelikeskustelu todettiin projektille hyväksi keinoksi jakaa tietoa. Paneelikeskustelulla pysytettiin nostamaan projektin merkittävyyttä. Paneeli mahdollisti sisällyttämään projektiin pohdintaa henkilöiltä, joihin vaikuttaa tai jotka vaikuttavat eri tavoin nuorten videopelikulttuurissa. Paneelikeskustelu videopeliteemalla ei ollut yleinen tapahtuma Kokkolan alueella.

Paneelikeskustelun työstäminen alkoi ajatuksen esittelemisellä NUPS-nuoriso-ohjaajalle ja työelämän ohjaajalle. Paneelikeskustelun järjestäminen oli ajatuksena mukana jo opinnäyte-työprosessin alkuvaiheissa. Projektisuunnitelmaan laadittiin perusajatus paneelikeskustelusta, ja se piti projektin loppuun asti. Tarkempaa valmistelua paneelikeskustelulle ei laadittu, sillä sen toteutuminen oli niin paljon osallistujien varassa. Varasuunnitelmana paneelikeskustelulle

oli toisen kyselykerran toteuttaminen seuraaville Urbanlan-tapahtumalle ja tulosten esittely nuorisotoimen johtajalle ja sivistys- ja kulttuurilautakunnan puheenjohtajalle.

Paneelikeskustelun runkona käytettiin Jyväskylän yliopiston avointa oppimateriaalia (Jyväskylä 2010). Paneelikeskustelun ohjeet suhteutettiin vastaamaan Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin tarpeisiin.

Paneelikeskustelua voidaan käyttää tiedon jakamiseen, ongelmatilanteiden ratkaisemiseen ja mielipiteiden muokkaamiseen. Paneelikeskustelussa on aina jokin aihealue, jota pyritään käsittelemään monikatseisesti keskustelijoiden esille tuomien mielipiteiden avulla. Monikatseisen keskustelun saamiseksi keskusteluun kutsutaan osallistujia, joilla on erilaisia mielipiteitä aiheeseen liittyen. Osallistujien tulisi valmistella ennen keskustelua puheenvuorojansa. Keskustelu rakentuu kahdesta vaiheesta: paneeli- ja forumvaihe. Ennen paneelikeskustelua tulee valita puheenjohtaja, joka valmistelee kysymyksiä ja aiheen käsittelytavan. (Jyväskylän yliopisto 2010.)

Paneelivaiheessa osallistujat istuvat yleisön nähtävissä niin, että keskustelijoilla on katsekontakti. Puheenvuoroja ei tarvitse pyytää, mutta niiden tulee mielellään olla ytimekkäitä ja sisältöllisiä. Keskustelun jäsenten tulee ilmaista perustellusti mielipiteensä ja myös kuunnella sekä kommentoida toisten mielipiteisiin. Tuottava keskustelu saavutetaan osallistujien aktiivisella osallistumisella sekä yhteistyöllä. Forum- eli yleisövaiheessa yleisöllä on mahdollisuus haastaa paneelin jäseniä. (Jyväskylän yliopisto 2010.)

Paneelikeskustelun osallistujat valittiin niin, että jokainen toisi keskusteluun omaa tietämystään, jolloin saataisiin mahdollisimman laaja otos mielipiteitä. Tärkeää oli saada alueellisia nuorten parissa vaikuttajia ja osaajia keskusteluun. Tapahtuman nuorisokiinnostuvuuden lisäämiseksi tuntui tärkeältä myös saada ns. pelialan edustaja keskusteluun mukaan. Paneelikeskusteluun tavoiteltiin lisämerkittävyyttä kutsumalla nuorten videopelaamisen hyödyntämisen nuorisotyössä tunnetun asiantuntijan Well Played -hankkeesta. Paneelikeskustelun puheenjohtajana toimi Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin tekijä. Näin varmistettiin, että käsiteltävät aiheet pysyisivät projektin raameissa ja samalla kehitettiin omaa sosionomin ammattiosaamista.

Paneelikeskustelijoita kutsuttiin sähköpostitse. Kutsuttuja olivat Ronnie Djupsund — Kokkolan kaupungin nuorisotoimenjohtaja, Katja Hakola — nuorisopalveluiden osallisuuskoordinaattori,

Terho Taarna — Kokkolan kaupungin kulttuuri ja nuorisolautakunnan puheenjohtaja, Juha Puurula — Kokkolan alueella toimiva nettipoliisi, Kristian Polso — Urbanlan ry. edustaja, Juha Salo — Lohtajan peruskoulujen rehtori, Juha Ylimäki – Opiskelija, Muro Studios, Saara Lång — Pelipilotti -hankkeen työntekijä ja Well played -hankkeen työntekijä. Lisäksi toivottiin, että nuorisopalveluiden työntekijä saisi mukaan nuorisovaltuustosta nuoren osallistumaan. Alun perin suunnitelmissa oli myös kutsua täysin videopelaamista vastustava henkilö sekä ns. ”videopeliriippuvainen” nuori, mutta nämä jätettiin pois kutsutuista, sillä sen arveltiin vain haittaavan paneelikeskustelun kulkua.

Kutsuttujen osallistuminen paneeliin oli täysin vapaaehtoista. Kokkolan kaupunki tarjosi halvimman kulkuyhteyden kaupungin ulkopuolelta tuleville osallistujille. Paneelikeskusteluun mukaan lupautuneita osallistujia pyydettiin miettimään ennakkoon teemaa ja seuraavia kysymyksiä: 1. Millaisia ovat omat kokemuksesi ja mielipiteesi nuorten videopeliharrastuksesta? Oletko kohdannut nuorten videopelaamista työssäsi tai arjessa? Miten ja millaisena: positiivisena, neutraalina tai negatiivisena? Onko videopelaaminen harrastuksena samanarvoinen kuin muutkin harrastukset? ja 2. Millainen on mielestäsi yhteiskunnan tai vanhempien tai lasten ja nuorten parissa työskentelevien yleinen suhtautuminen videopelaamiseen? Onko suhtautuminen videopelaamiseen muuttunut? Koetko mahdolliseksi, että se voisi kehittyä esimerkiksi jääkiekon veroiseksi harrastukseksi Suomessa? Olisiko videopelaamista syytä tuoda nykyistä enemmän esille yleisessä mediassa, vanhemmille tai ammattilaisille? Ennakkokysymyksillä haluttiin varmistaa, että paneelikeskustelussa tulee osallistujien olla valmiita keskustelemaan aiheesta nuorten videopelaaminen.

Paneelikeskustelun näkyvyyttä varten julkaistiin ennen tapahtumaa Kokkolan paikallislehdessä ilmoitus sekä laadittiin mainos nuoriso-ohjaajan kanssa. Mainos julkaistiin nuorisokeskus Vingen Facebook-sivulla. (LIITE 3.) Nuoria odotettiin osallistuvan yleisöksi paneelikeskustelun teeman sekä peruskoulujen syysloman alkamisen myötä.

5 PROJEKTIN TULOKSET

Tässä luvussa on käsitelty Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin tuloksia. Ensimmäisessä alaluvussa on käsitelty kyselyn tulokset. Toisessa alaluvussa on käsitelty puheenvuoroa kaupungintalolla. Kolmannessa alaluvussa on käsitelty paneelikeskustelun tuloksia.

5.1 Kyselyn tulokset

Kyselyyn vastasi ajalla 1.6.2015–8.6.2015 yhteensä 82 henkilöä. Vastanneista 81 osallistui arvontaan omalla Urbanlan-tapahtuman tietokonepaikan numerolla. Arvontaan osallistuneiden määrää verrattaessa vastaajien kokonaismäärään voidaan olettaa, että tuloksissa ei ole ylimääräisiä vastauksia Urbanlan-tapahtuman ulkopuolelta. Odotettu 100 henkilön vastausmäärä jäi saavuttamatta, mutta vastauksia tuli kuitenkin sen verran, ettei uutta kyselykierrosta pidetty tarpeellisena. (LIITE 4.)

Urbanlan-tapahtumaan tehtiin interventio tapahtumaviikonlopun lauantapäivänä. Osallistujille tiedotettiin paikan päällä kyselystä sekä arvonnasta. Lisäksi intervention aikana toteutettiin järjestäjien haastattelut. Haastatteluiden jälkeen käytiin vielä tapahtuman osallistujien parissa mainitsemassa kyselystä. Monelta oli jäänyt kuulematta ilmoitus tai nämä eivät kokeneet tarvetta osallistua kyselyyn. Kyselyn lobbaaminen kuitenkin jäi melko vähälle. Olisi ollut syytä delegoida kyselyn mainostamista tapahtumaviikonloppuna myös tapahtuman järjestäjille. Luotto arvontapalkintoon oli korkea, joten tuli yllätyksenä, kun se ei kuitenkaan saanut nuoria osallistumaan. Opittiin, että on syytä panostaa parempaan tiedottamiseen ja läheisempään yhteistyöhön järjestäjien kanssa.

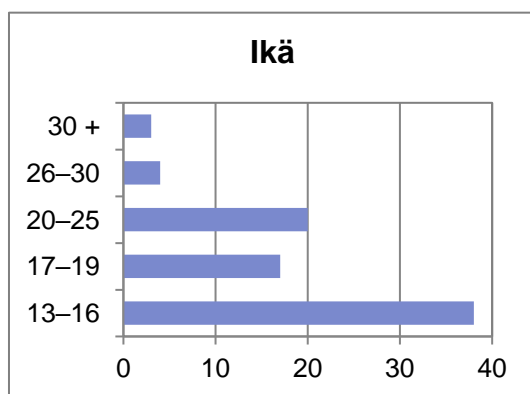
Vastaajista suurin osa oli 13–16-vuotiaita poikia Kokkolan kaupunkialueelta. Useat olivat tustuneet uusiin henkilöihin peliharrastuksen myötä ja olivat osa jotain peliryhmää. Enemmistöllä peliharrastus oli kestänyt jo 6 vuotta tai kauemmin, se miellettiin ensisijaiseksi harrastukseksi ja pelilaitteena toimi PC. Tärkein syy osallistua laneille olivat kaverit. Monet kokivat halua osallistua useammin järjestettyyn pelitoimintaan. Kiusaamista tai ahdistusta peliharrastuksen myötä useimmat olivat edes joskus kokeneet tai todistaneet. Eniten ohjausta kaivattiin pelaajana kehittymiseen.

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin tavoitteiseen Videopelaamisharrastuksen merkityksen selvittäminen kysely vastaa kartoittamalla vastaajien videopeliharrastuksen prioriteettia, kestoja ja pääsääntöistä pelivälinettä. Myös uusien ihmissuhteiden määrän, ryhmittäytymisen ja lisätoiminnan kysynnän selvittäminen avaavat peliharrastuksen merkityksellisyyttä.

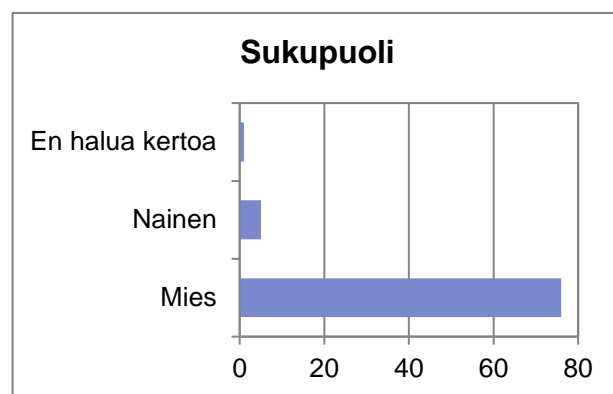
Kyselyssä toteutetut haastattelut litteroitiin, mutta niiden hyödyntäminen projektissa jäi vähäiseksi. Haastattelusta saatua tietoa ja esille nousseita asioita käytettiin paneelikeskustelussa puheenjohtajan roolin helpottamiseksi.

Taustatiedot:

Kyselyyn vastanneista 38 oli 13–16-vuotiaita. Heidän osuutensa oli suurin vastaajista. (KUVIO 2.) Vastaajista 76 oli miehiä ja viisi naisia. Yksi vastaajista ei halunnut kertoa sukupuoltaan. (KUVIO 3.)

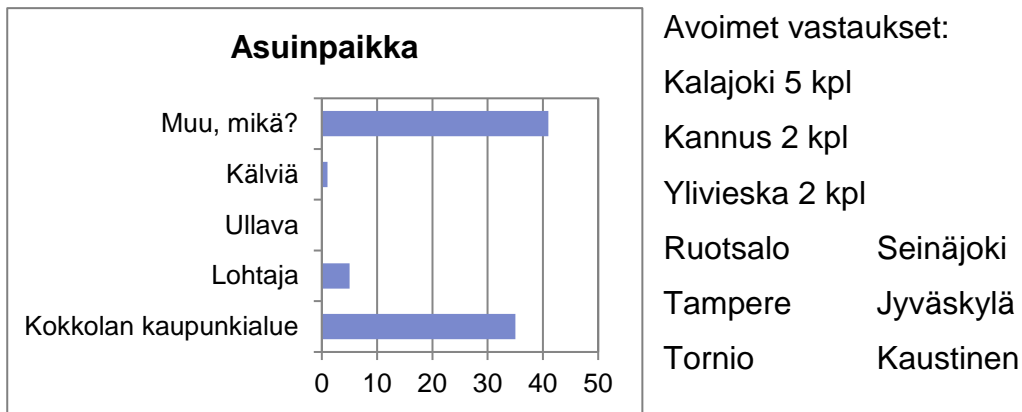


KUVIO 2. Vastaajien ikä



KUVIO 3. Vastaajien sukupuoli

Asuinpaikkavastauksissa ulkopaikkakuntalaisten osuus nousi korkeimmaksi. Kokkolan kaupunkialueelta oli 35 vastaajista. (KUVIO 4.) Asuinpaikkavastausta tarkastellessa on huomiotava virhe, joka tapahtui vastausten keräysaikana. Ensimmäisen päivän ajan vastausvaihtoehto muu, mikä? oli pelkästään muu. Vaihtoehtoon muu lisättiin avoin vastauslaatikko siis liian myöhään. Tämä näkyy suoraan avointen vastausten määrässä verrattuna valittuun muu-paikkakuntaan. Avoimia vastauksia kertyi vain 15 kappaletta, kun muu on valittu 41 vastaajalla. Vastausten mukaan Urbanlan-tapahtumat houkuttelevat osallistujia suurelta alueelta, ei pelkästään järjestettävältä paikkakunnalta. Urbanlan-tapahtumat ovat Keski-Pohjanmaalla ainoita yli sadan hengen säännöllisin väliajoin järjestettäviä LAN-tapahtumia.



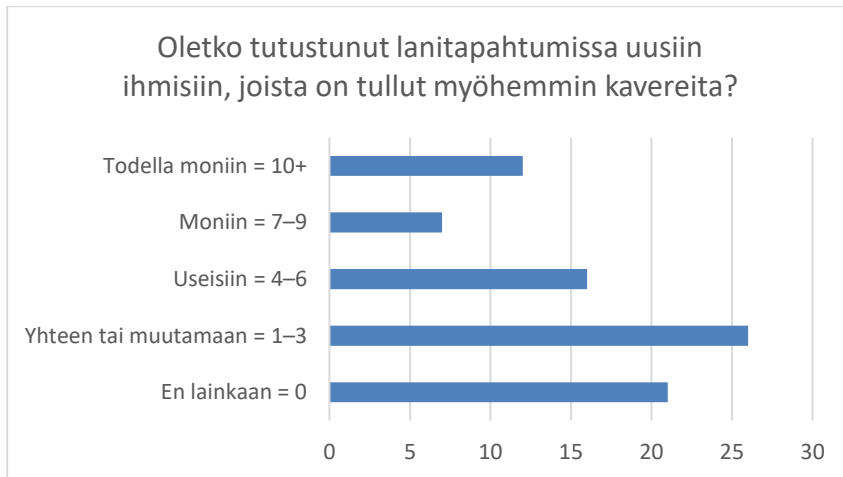
KUVIO 4. Vastaajien asuinpaikka

Kaverit ja pelaaminen:

Videopelien kautta uusia ihmisiä oli tavannut yhteensä 77 vastaajista. Kymmenen tai useampia ihmisiä oli tavannut 28 vastaajista. (KUVIO 5.) LAN-tapahtumien kautta uusia kavereita oli saanut yhteensä 61 vastaajista. Viisi vastaajista ei ollut lainkaan tavannut uusia henkilöitä videopelaamisen kautta, ja 21 vastaajista ei ollut saanut uusia kaverisuhteita LAN-tapahtumien kautta. (KUVIO 6.)

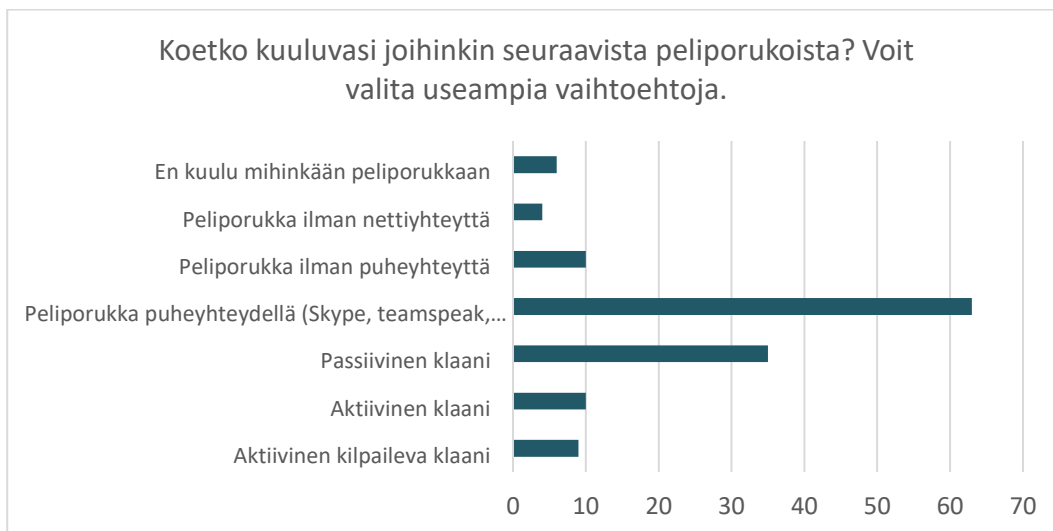


KUVIO 5. Uudet ihmissuhteet ja videopelaaminen



KUVIO 6. Uudet kaverisuhteet ja LAN-tapahtumat

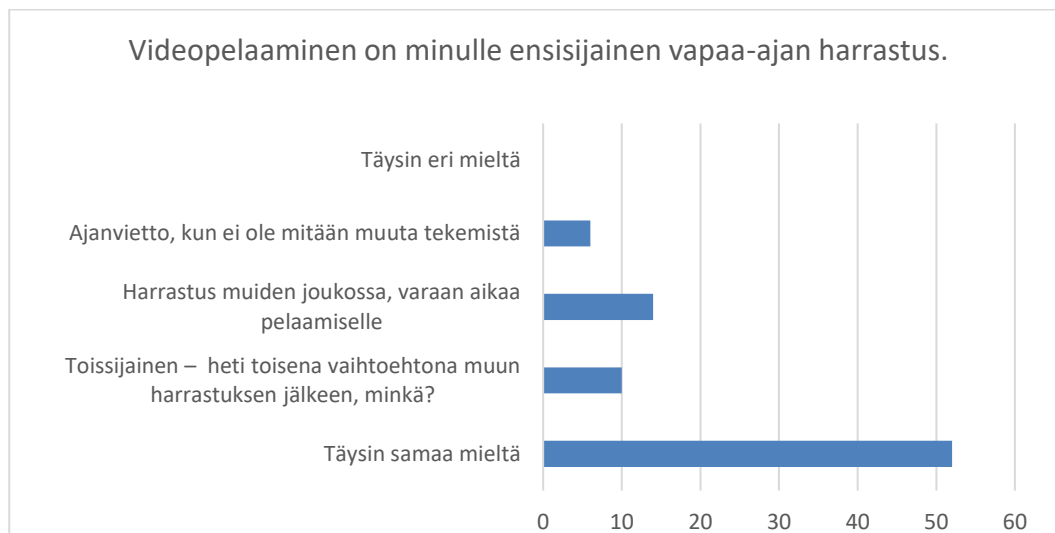
Kuvion 7 peliryhmä-kysymyksessä avattiin vastausvaihtoehtoja. Passiivisella klaanilla tarkoitettiin peliklaania, jonka jäsenten kanssa pelataan yhdessä aina silloin, kun jäsenet ovat sopivasti paikalla. Aktiivisella klaanilla tarkoitettiin sellaista peliklaania, jolla on säännölliset ajat, jolloin pelataan. Kilpailullisessa klaanissa harjoitellaan jotain kilpailua varten. Kysymyksessä pystyi valitsemaan useita vaihtoehtoja. Vastaajista 63 koki olevansa pelaamisen ympärille muodostuneessa ryhmässä, jossa pidettiin puheyhteyttä toisiin jäseniin. Kuusi vastaajaa ei kokenut kuuluvansa mihinkään peliryhmään. (KUVIO 7.)



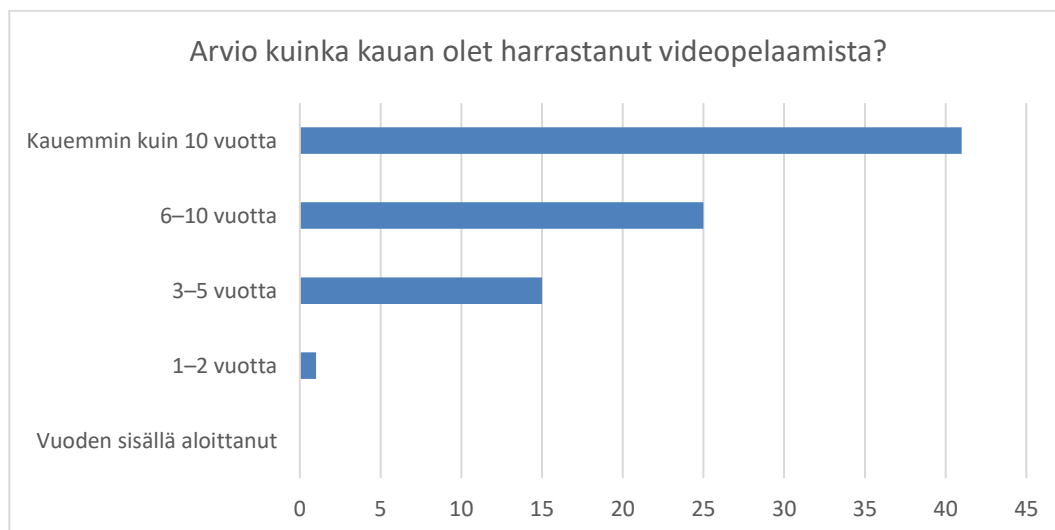
KUVIO 7. Yhteenkuuluvuuden tunne peliryhmiin

Videopeliharrastuksen ”taso”

Vastaajista 52 koki oman videopeliharrastuksensa ensisijaiseksi vapaa-ajan harrastukseksi (KUVIO 8). Lisäksi 41 vastaajista oli harrastanut videopelaamista kauemmin kuin 10 vuotta (KUVIO 9). Vastausten mukaan Urbanlan-tapahtumaan osallistui nuoria, jotka kokivat videopelaamisen vapaa-ajan harrastukseksi ja olivat jo tutustuneet videopeleihin aikaisemmin.



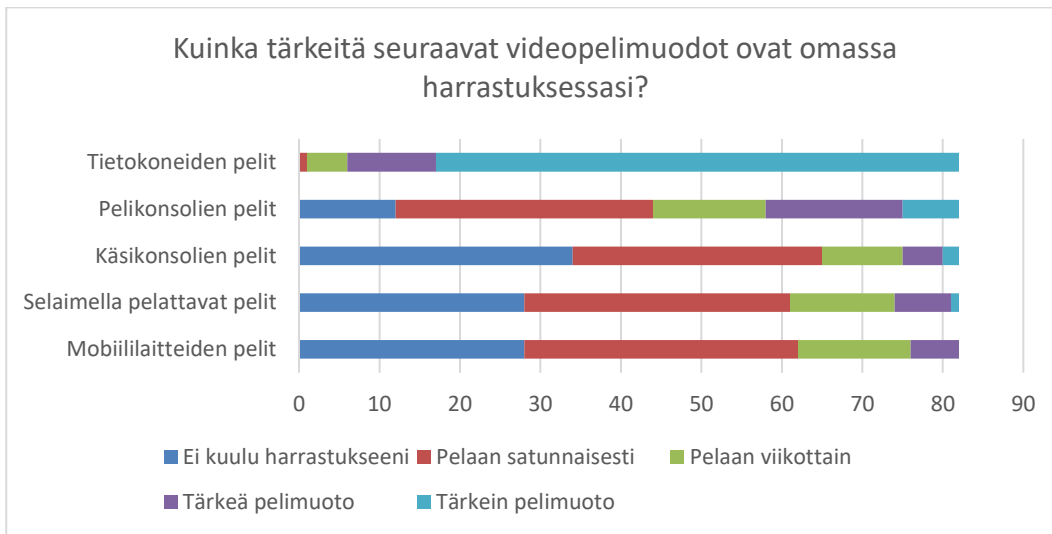
KUVIO 8. Videopeliharrastuksen prioriteetti



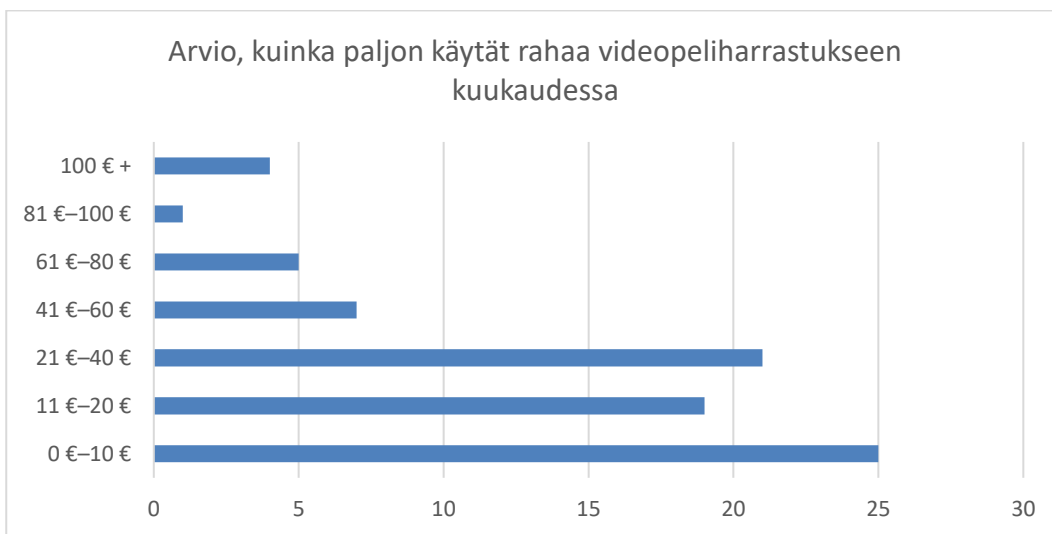
KUVIO 9. Videopeliharrastuksen kesto

Vastaajista 65 kertoi tietokoneella pelaamisen olevan tärkein pelimuoto omassa peliharrastuksessaan, ja 11 vastaajalle tietokoneella pelaaminen oli tärkeä pelimuoto omassa peliharrastuksessaan (KUVIO 10.) Kuvion 11 rahankäyttö-kysymyksessä avattiin rahankäytön koskevan uusien pelien ostamista, pelien sisäisiä ostoksia ja uusien pelikonsolien tai tietokoneen osien ostamista. Vastaajista 25 kertoi käyttävänsä 0 €–15 € kuukaudessa rahaa peliharrastukseensa.

19 vastaajista käytti 11 €–20 € /kk. ja 21 vastaajista käytti 21 €–40 € /kk. Yli sadan euron rahankäyttö ylittyi neljällä vastaajista. (KUVIO 11.)



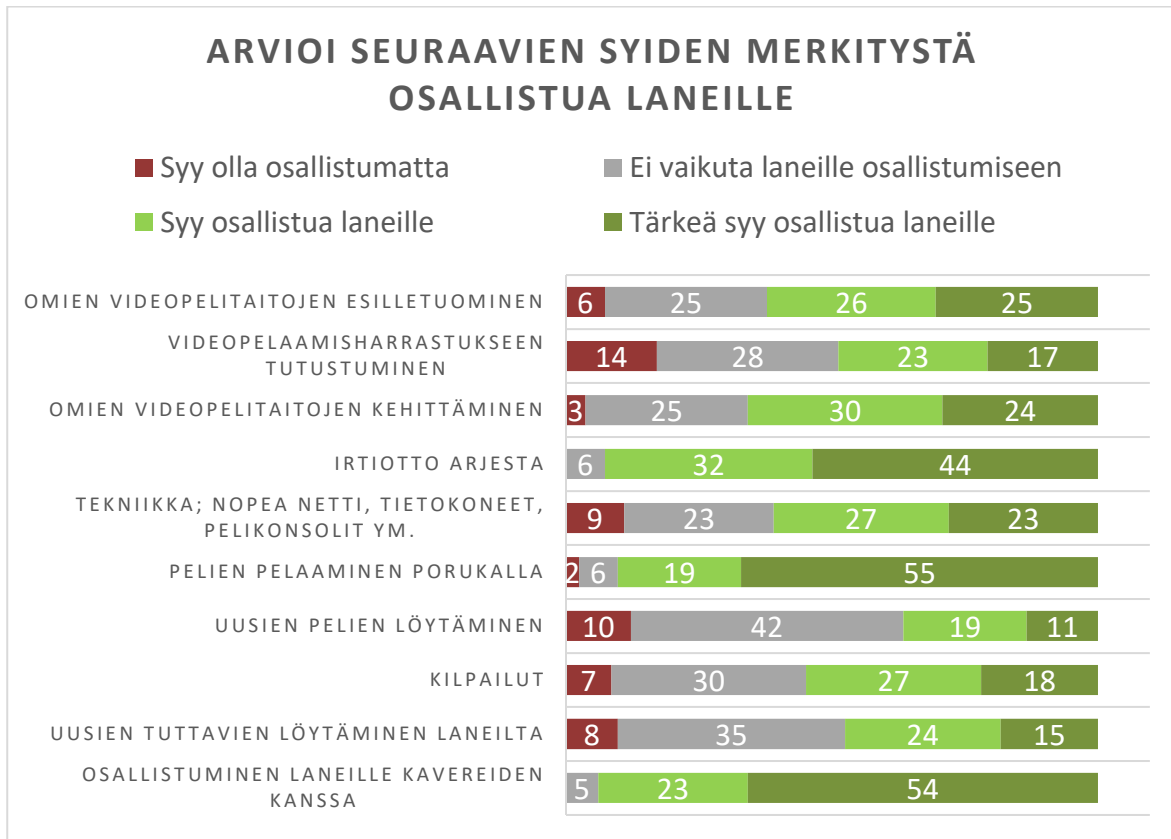
KUVIO 10. Eri pelimuotojen merkitys videopeliharrastuksessa



KUVIO 11. Rahankäyttö videopeliharrastuksessa

Syitä osallistua lanitoimintaan ja muun pelitoiminnan kysyntä

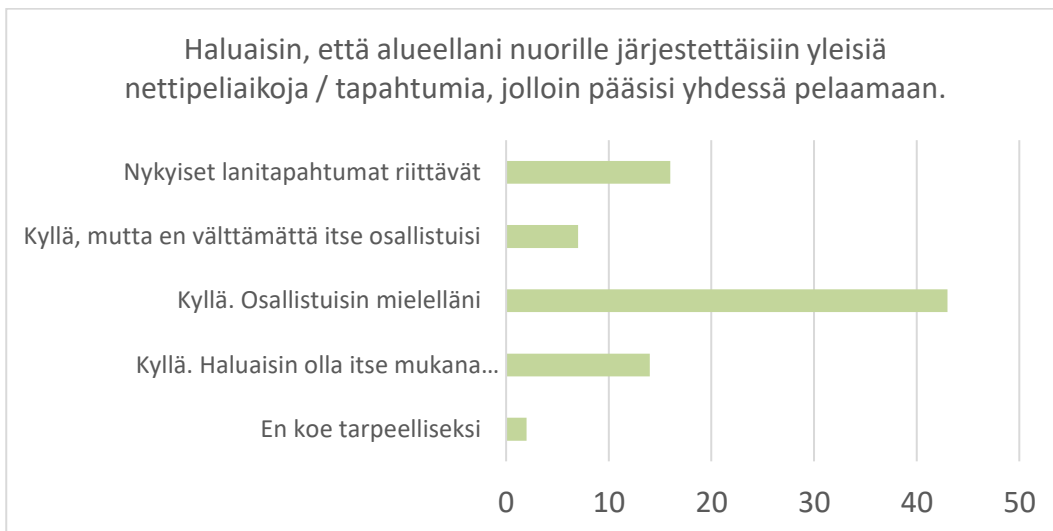
Tärkeimmiksi syiksi osallistua laneille vastaajat kokivat irtioton arjesta, pelien pelaamisen porukalla sekä osallistumisen laneille kavereiden kanssa. Irtiotto arjesta oli yhteensä 76 vastaajalle syy osallistua. Pelien pelaaminen porukalla oli yhteensä 74 vastaajalle syy osallistua. Osallistuminen laneille kavereiden kanssa oli yhteensä 77 vastaajalle syy osallistua. Kilpailut jakoivat vastaajat melko tasaisesti kahtia. 30 vastaajalle kilpailut eivät vaikuttaneet osallistumiseen. Seitsemälle vastaajista kilpailut olivat syy olla osallistumatta. Yhteensä 48 vastaajalle kilpailut olivat syy osallistua. Enemmistöön vastaajista uusien pelien löytäminen ei vaikuta laneille osallistumiseen. 42 vastaajaa piti uusien pelien löytämistä merkityksettömänä syynä osallistua. (KUVIO 12.)



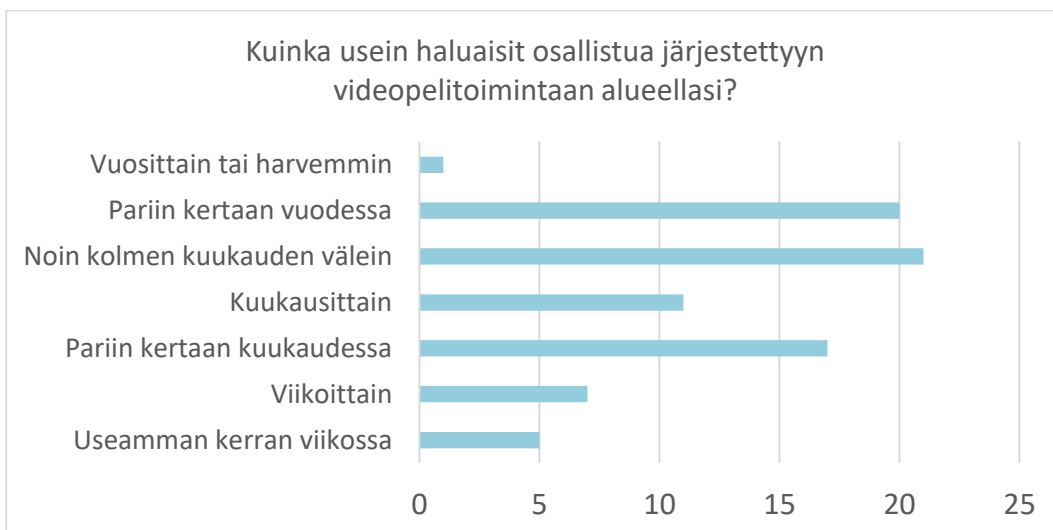
KUVIO 12. Syitä osallistua lanitoimintaan

Nykyiset lanitapahtumat riittivät 16 vastaajalle. 43 vastaajaa koki halua osallistua järjestettyihin tapahtumiin alueella. Vastaajista 14 koki, että voisi itse olla järjestämässä jotain pelitoimintaa Kokkolan alueella. (KUVIO 13.)

Yksi vastaajista koki vuosittaisen tai harvemmin järjestetyn videopelitoiminnan riittävän ja 20 vastaajaa koki riittävän pari kertaa vuodessa järjestetyn videopelitoiminnan riittävän. Halua osallistua useammin kuin kerran kuukaudessa koki yhteensä 29 vastaajaa. (KUVIO 14.) Urbanlan-tapahtumat ovat kaksi kertaa vuodessa järjestettyä videopelitoimintaa, jolloin ne osallistumistiheyden vastausten mukaan eivät riitä ainoaksi videopelitoiminnaksi yhteensä 61 vastaajista.



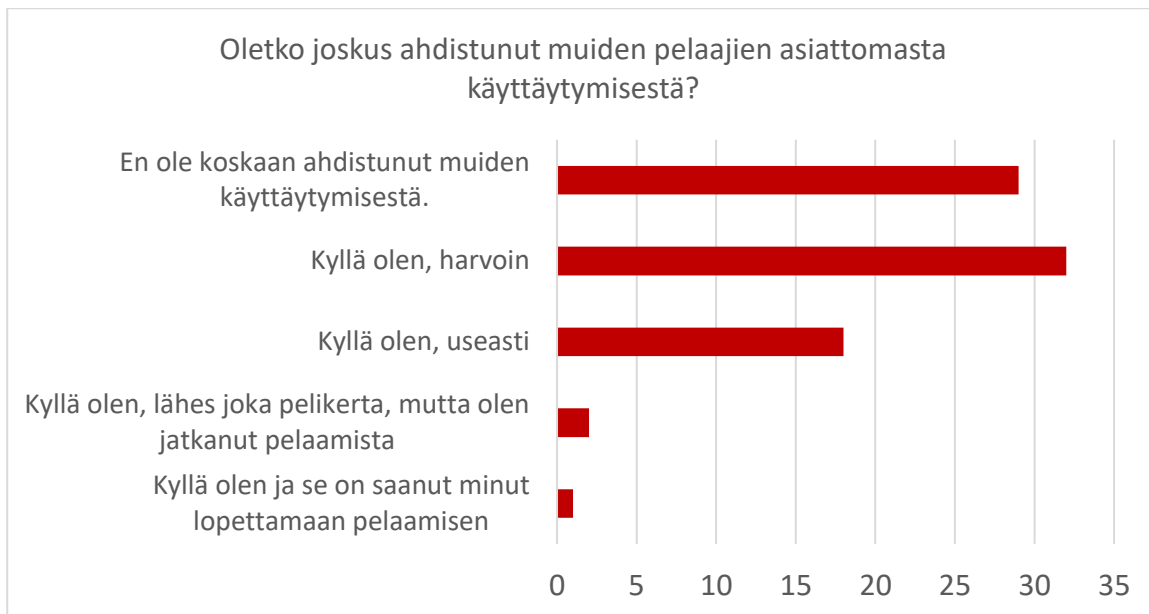
KUVIO 13. Kysynnän määrä yhteisiin pelitapahtumiin



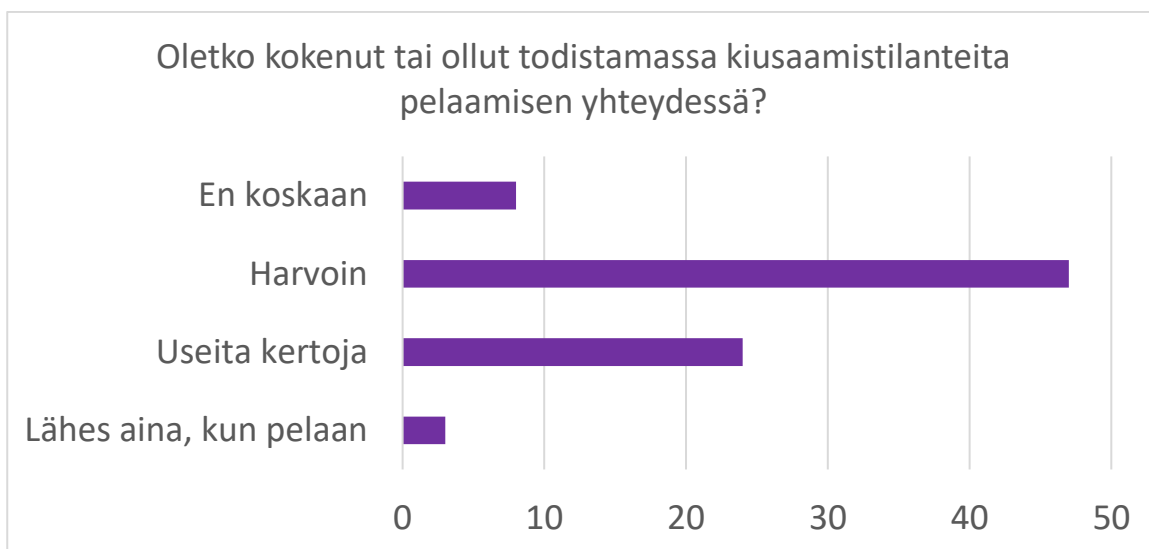
KUVIO 14. Osallistumistiheys järjestettyyn videopelitoimintaan

Mahdollinen ohjaamisen tarve

Vastaajista yhteensä 53 oli kokenut ahdistuneisuutta kanssapelaajien käyttäytymisestä harvoin tai useammin (KUVIO 15). Yhteensä 74 vastaajista oli joskus kokenut tai todistanut kiusaamista pelaamisen yhteydessä harvoin tai useammin (KUVIO 16).



KUVIO 15. Pelaaminen ja ahdistuneisuuden tunne

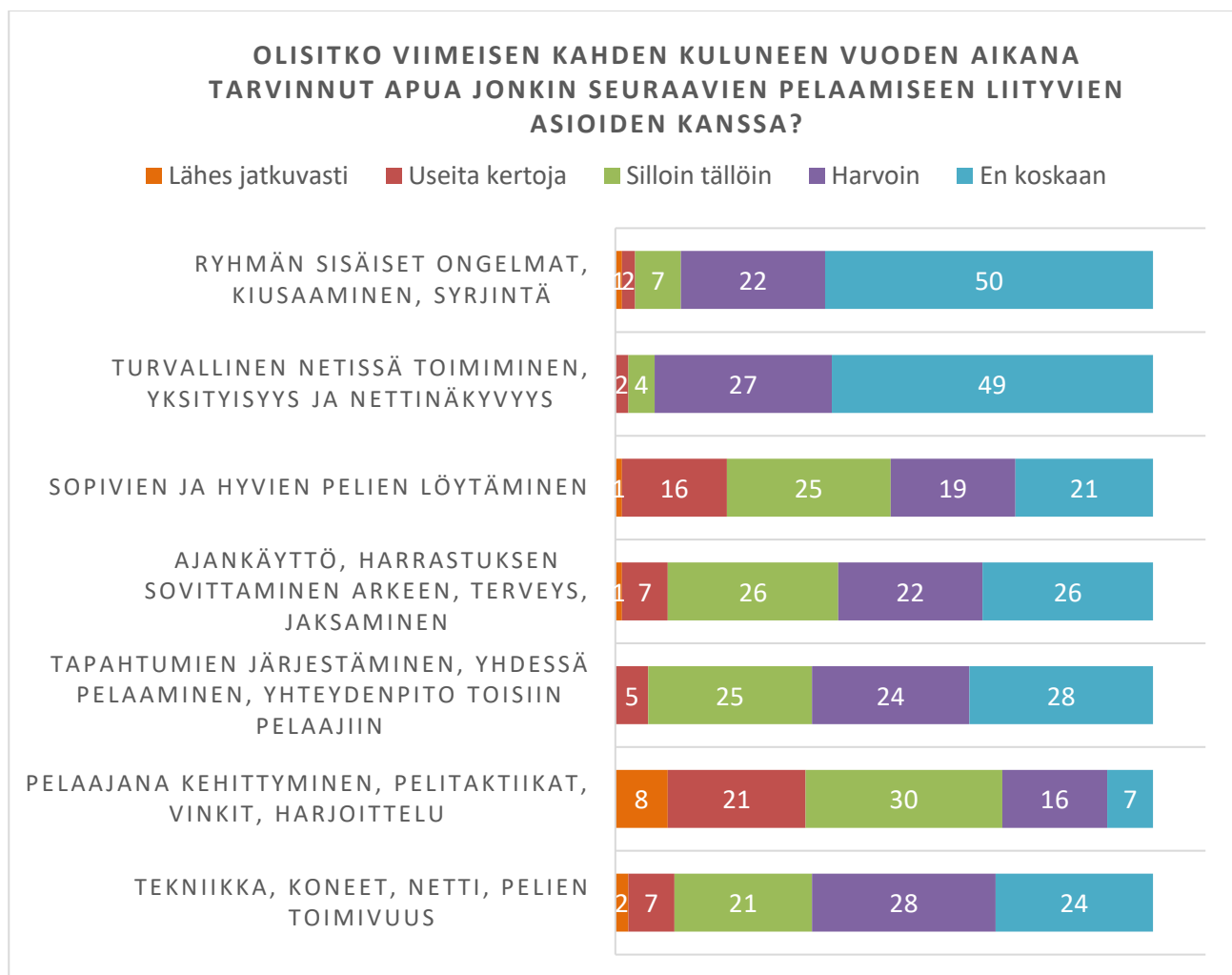


KUVIO 16. Pelaaminen ja kiusaamistilanteet

Vaikka enemmistö tunsi kokeneensa ja nähneensä ahdistavaa toimintaa sekä kiusaamistilanteita, ei vastaajista yhtä moni kokenut tarvitsevansa apua kyseisten teemojen myötä. Ryhmän sisäisiin ongelmiin yhteensä 29 vastaajista koki tarvitsevansa silloin tällöin tai harvoin apua. Turvalliseen netissä toimimiseen yhteensä 31 vastaajista koki tarvitsevansa silloin tällöin tai

harvoin apua. (KUVIO 17.) Jatkuvaa ahdistuneisuutta ja kiusaamistilanteita vastaajista koki yhteensä kolme. Myös lähes jatkuvaa tai useita kertoja vaativaa apua ryhmän sisäisiin ongelmiin koki vastaajista yhteensä kolme.

Halua kehittyä pelaajana-aiheeseen oli paljon avun tarvetta kokevia vastaajia. Vastaajista seitsemän ei kokenut tarvitsevansa lainkaan apua kyseisessä aiheessa ja 16 koki tarvitsevansa apua harvoin. Yhteensä loput 59 vastaajista koki halua tulla autetuksi silloin tällöin tai useammin pelaajana kehittämisessä. (KUVIO 17.)



KUVIO 17. Avuntarpeen kokeminen pelaamiseen liittyvien asioiden parissa

5.2 Puheenvuoro pelitaitokoulutuksessa

Opinnäytetyön ohjaava opettaja neuvoi Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin tekijää esittelemään puheenvuoron Yhteisöllinen videopelaaminen -projektista Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelitaito -projektin koulutusiltapäivässä Kokkolan kaupungintalolla. Yhteisöllinen videopelaaminen -projektissa aikaisemmin järjestetty kyselyn esilletuominen sopi koulutusiltapäivän ohjelmaan. Koulutusiltapäivä oli 5.10.2015 päivällä. Kokkolan kaupunki tarjosi junalipun Oulu–Kokkola välille. Koulutuspäivä oli nimeltään ”Asiaa pelikasvatuksesta” ja kouluttajana toimi projektisuunnittelija Pelitaito-projektista. Centria-ammattikorkeakoulu oli mukana yhteistyökumppanina koulutuksen järjestämisessä.

Koulutusiltapäivä oli rohkaiseva ja opettava kokemus. Se vahvisti ajatusta, että nuorten videopelaaminen on vaikuttava asia ja siitä olisi syytä keskustella aikaisempaa enemmän. Puheenvuoron valmistelu Yhteisöllinen videopelaaminen -projektista valmisti hyvin tulevaa paneelikeskustelua varten. Puheenvuoroa varten esitysmuotoon dokumentoidut kyselyn tulokset olivat vielä melko epäselviä. Tämä auttoi muotoilemaan kyselyn tulokset paremmin nykyiseen esitysmuotoonsa.

Puheenvuorossa keskityttiin paljolti Urbanlan-tapahtuman kyselyyn sekä omiin henkilökohtaisiin kokemuksiin videopelaamisesta ja lanikulttuurista. Puheenvuorolla haluttiin lisätä tietämystä LAN-tapahtumien arjesta ja toiminnasta. Omakohtaisten kokemusten jakaminen laneilla koettavasta sosiaalisuudesta tuntui olevan uutta tietoa useille koulutusiltapäivässä mukana olleelle aikuiselle.

Muuta antia koulutusiltapäivään osallistumisesta oli verkostoituminen Pelitaito.fi-projektin kanssa ja näkyvyyden lisääminen Yhteisöllinen videopelaaminen-projektille. Myöhemmin järjestettävässä paneelikeskustelussa höydynnettiin koulutusiltapäivän materiaalia pelikasvatuksesta.

5.3 Paneelikeskustelun tulokset

Paneelikeskustelu järjestettiin Kokkolan Kaupungin nuorisokeskus Vingen tiloissa 12.10.2015 alkaen kahvittelulla klo 11.00 ja itse paneelikeskustelulle varattiin aikaa klo 12.00–14.00. Tuo-

lien asettelut, videointi, valkokankaan asettelu ja videotykin toimivuus varmistettiin tapahtumapäivän aamuna. Yleisö sai saapua paikalle kello 11.00 eteenpäin. Paneelikeskustelussa käytettiin keskustelun herättämiseksi Pelitaito-koulutusiltapäivän materiaalia, Mikko Meriläisen artikkelia ”Pelien positiiviset vaikutukset” sekä Mediakasvatus ja kuvaohjelmayksikkö MEKU:n videomateriaalia ”Nettielämää – Se vaan pelaa”.

Paneelikeskusteluun osallistuivat Ronnie Djupsund, Katja Hakola, Terho Taarna, Saara Lång, Kristian Polso, Juha Ylimäki ja puheenjohtajana projektin laatija itse, Mikko Ylimäki. Tavoite saada henkilö, jolla on ammattitaitoa liittyen nuorten videopelaamisharrastuksen hyödyntämisessä ohjaustyössä, jäi saavuttamatta. Well played -hankkeen työntekijä ilmoitti neljää päivää ennen paneelikeskustelun ajankohtaa, ettei kiireiden vuoksi pääsekään osallistumaan. Tämä oli huono uutinen paneelikeskustelun sisällön laadun puolesta eikä tähän ehditty reagoida, sillä henkilön osallistuminen oli jo hyvissä ajoin aikaisemmin varmistettu.

Paneelikeskustelusta kirjattiin syntyneestä keskustelusta joitain avainsanoja ylös otsikolla ”Mahdollisuuksia nuorisopalveluille / Nuorisopalveluiden rooli”. Ensimmäiset kirjatut ehdotukset olivat kirjoitettuna valmiiksi toimimaan esimerkkinä, mitä voitaisiin listaan listata. Ne olivat ”PC-pelitilat” ja ”peliohjaaja nettipeleissä”. PC-pelitiloista löytyy esimerkkiä Oulusta ja Hyvinkäältä. Peliohjaaja voisi hyödyntää Steam-palvelua. Nuorisotoimenjohtajan kommentointi kuitenkin oli, että nykyinen budjetti ei vain kyseiseen toimintaan riitä.

Keskustelusta syntyi hyviä kehitysideoita. Erääksi haasteeksi todettiin nuorten ja vanhempien välisen ”digitaalisen kuilun” kaventaminen ja siihen konkreettiseksi toimeksi ”info tour” Urbanlan-tapahtumassa. Tämä näkyikin heti seuraavilla järjestetyissä Urbanlan-tapahtumassa vanhempaininfonurkkauksena/tapahtumana. ”Julkkarimessulla” tarkoitettiin nuorisopalveluiden tiloissa uuden suosituksen videopelin ilmestymisen myötä pidettävää ”julkaisumessua”, jolloin nuoret voisivat nähdä ja kokeilla uuden pelin ja muuta oheistoimintaa. E-sports-kisastudiota ajateltiin myös nuorisopalveluiden tiloihin. Nuorisotoimen johtajan toteama tieto siitä, että esimerkiksi Nuorisokeskus Vingen tilat ovat vapaasti käytettävissä nuorten keskuudessa tehtävään työhön, oli tärkeää. Tähän mennessä E-sports-kisastudiot esimerkiksi Urbanlan-tapahtuman järjestäjien keskuudessa oli toteutunut vain aikuisille tarkoitetuissa paikoissa.

Muita kirjattuja asioita olivat hankerahoituksen hyödyntäminen / yrittäjyyden tukeminen, Loistavaa! -viikon työpaja yhteistyö sekä Urbanlan ry:n ja nuorisopalveluiden yhteistyön lisääminen.

Osallisuuskoordinaattorilla olisi ollut heti antaa aktiivisia ja pelaamisesta innostuneita nuoria mukaan lanitoimintaan.

Palautekeskustelussa NUPS-ohjaajan kanssa kehittämishaasteeksi todettiin tiedottamissuunnitelma. Tiedottamissuunnitelmassa kirjattaisiin ylös kunkin rooli tapahtuman tiedottamisessa niin lehteen kuin muulle medialle sekä aikataulutus. Tiedottamissuunnitelman avulla myös varmistettaisiin yleisön osallistuminen. Paneelikeskusteluun ei osallistunut nyt kuin noin kahdeksan nuorta, mutta onneksi heiltä kuitenkin löytyi mielipiteitä käsiteltäviin asioihin. Opittiin, että vaikka teemana on ”nuorten juttu”, ei tule tuudittautua ajatukseen siitä, että pelkästään teema riittää kokoamaan nuoria paikalle. Mielenkiinto tapahtumaan pitää lähteä itse nuorista, eli tiedottamistoimintaa olisi tullut keskittää jo monia viikkoja ennen tapahtumaa nuorten keskuudessa esimerkiksi nuorisotaloilla. Toimittajan osallistuminen tapahtumaan oli myös osittain sattumaa, sillä hän oli nähnyt ilmoituksen nuorisopalveluiden ilmoitusartikkelista Kokkola-lehdessä ja otti projektin laatijaan yhteyttä tapahtuma-aamuna. Kokonaisuudessaan paneelikeskustelu sujui hyvin. Yksittäiset asiat, kuten puheenjohtajan rooli vaatii vielä hiomista, sillä puheenjohtaja toimi paneelikeskustelussa melko hyökkäävänä ja jatkuvasti toimintaa ehdottelevana. Kokemus kuitenkin on, että seuraavalla kerralla paneeli olisi ollut huomattavasti sujuvampi.

Paneelikeskustelusta tehtiin paikallislehteen Keskipohjanmaa-lehden etusivulle asti yltänyt lehtiartikkeli. Tämä toi huomattavasti lisää näkyvyyttä projektille. (LIITE 6.) Paneelikeskustelun kaikille osallistuneille lähetettiin sähköpostitse dokumentoitu kysely sekä paneelikeskustelun aikana Powerpoint-tiedostoon kirjatut muistiinpanot. (LIITE 5.) Videomateriaali paneelikeskustelusta jätetään julkaisematta. Paneelikeskustelusta saatu videomateriaali ei tuo lisää painoarvoa opinnäytetyölle eikä myöskään paneelikeskustelun vaikuttavuudelle. Syitä tähän päätökseen ovat videokuvan heikko äänenlaatu ja kuvan asettelu. Kamera pysyi jatkuvasti samassa paikassa ja videon äänelle tallentui useita ääniä yleisöstä. Heikkolaatuinen videokuvamateriaali voi pahimmillaan vain laskea paneelikeskustelun vaikuttavuutta. Videoinnin arvoa ei kuitenkaan voida täysin kieltää. Todennäköisesti tieto siitä, että keskustelu talletettiin, vaikutti osallistujien kommenttien rakentavuuteen sekä myös läsnä olevaan yleisöön.

6 PROJEKTIN ARVIOINTI

Tässä luvussa on pohdintaa ja arviointia Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin prosessista ja tuloksista. Ensimmäisessä alaluvussa on pohdittu kyselyn tuloksia. Toisessa alaluvussa on arvioitu prosessia suhteessa sosionomi (AMK) kompetensseihin.

Videopelaaminen teemana on jatkuvassa muutoksessa oleva aihe. Koko opinnäytetyöprosessin aikana on videopelikulttuurissa ehtinyt tapahtua esimerkiksi uuden menestyspelin Pokémon-GO:n nousu, alati turnauspalkintoaan kasvattava DOTA 2 -tietokonepelin suuret turnaukset Seattlessa ja uusi kilpailullisesti pelattava menestyspeli Overwatch. Työskentelyprosessi on ajallisesti ollut todella pitkä verrattuna teeman nopeuteen. Halua lisätä uusia kappaleita lopulliseen opinnäytetyöhön on täytynyt hillitä ja todeta liian suureksi haasteeksi kirjata jatkuvasti ylös uusimmat muutokset pysyvään tekstiin. Tämä kokemus heijastaa hyvin videopeliteeman haltuunoton haasteellisuutta; kuukauden aikana enemmistön suosima tuote saattaa nousta tyhjältä ja myös painua unohduksiin.

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektilla oli määritelty neljä tavoitetta yhdessä nuorisopalveluiden kanssa. Projektin tavoitteina olivat: 1. Selvittää mahdollinen tarve tai mahdollisuus kehittää videopelaamisharrastukseen liittyvää ohjauksellista toimintaa. 2. Selvittää, onko nuorisopalveluilla tarvetta linkittyä enemmän videopelaamisen ympärillä toimiviin yhteisöihin. 3. Selvittää videopelaamisharrastuksen merkityksellisyys videopelaamista harrastaville nuorille. 4. Tarjota taustatietoa nuorisotyön suuntaamisen ja netissä tehtävän työn kehittämisen helpottamiseksi.

Projektilla oli tavoitteiden saavuttamiseksi asetettuna kolme päätehtävää: 1. Interventio Urbanlan-Summer 2015 LAN -tapahtumassa: Kysely sekä kyselyn tulosten dokumentointi. 2. Paneelikeskustelu, jossa koottiin yhteen nuorten kulttuuriin vaikuttavia henkilöitä ja käsitellään heidän kanssaan nuorten videopeliharrastuksen mahdollisuuksista. 3. Kyselystä sekä paneelistä saadun tiedon esilletuominen.

Asetetut päätehtävät ovat toteutuneet projektin aikana. Paneelikeskustelulla on tuotu esille nuorisopalveluille kyselystä saatuja tuloksia ja luotu keskustelua. Paneelikeskustelu ja siitä

tehty lehtiartikkeli toteutti kolmannen päätehtävän eli tiedon esilletuomisen. Itsessään kirjallinen opinnäytetyö on lopullinen kolmannen päätehtävän toteuttaja. Kirjallinen opinnäytetyö ei tule sisältämään nuorisopalveluilta mukana olleille henkilöille uutta tietoa. Opinnäytetyö tulee nuorisopalveluille toiminaan raporttina työstä.

Määritellyt tavoitteet olivat koko opinnäytetyöprosessin ajan raameina tehtävälle työlle. Tavoitteisiin on pyritty vastaamaan läpi projektin. 1. Peliharrastuksen tarve tai mahdollisuus ohjaukselle on olemassa. Kyselyn vastaajista useat halusivat aikaisempaa enemmän pelitoimintaa alueelle ja halua kehittyä harrastuksessa oli havaittavissa. 2. Nuorisopalveluilla syy linkittyä peliharrastuksen ympärillä toimiviin yhteisöihin on harrastuksen tämänhetkinen yleisyys nuorten parissa. Taustakirjallisuuden ja kyselyn vastausten perusteella peliharrastus sisältää paljon sosiaalista toimintaa. Nuorisopalveluiden rooli voisi olla vahvistamassa peliyhteisöjä ja tarjota ohjauksellista ammattitaitoa. 3. Peliharrastuksen merkityksellisyys sitä harrastaville nuorille on taustakirjallisuuden mukaan erityisen korkea nuorille pojille. Myös kyselyn vastaajista useat mielsivät pelaamisen ensisijaiseksi harrastukseksi. 4. Taustatietoa nuorisotyön suuntaamiseen opinnäytetyö tarjoaa tuomalla esille nuorten peliharrastusta. Heikoiten opinnäytetyö vastaa nettissä tehtävän työn kehittämisen helpottamiseen. Se, kuinka tavoitteet lopullisesti toteutuivat, jää työn tilaajan, Kokkolan kaupungin nuorisopalveluiden päätettäväksi.

Määrällisesti opinnäytetyössä käytetyt lähteet ovat vähäiset. Teeman, tavoitteiden ja projektitoteutuksen myötä on vaikeaa lisätä kappaleisiin enempää lähdetekstiä. Tietoa videopelaamisesta kuitenkin löytyy helposti. Työskentelyprosessin aikana on oltu yhteydessä Ehkäisevän päihdetyö ry:n pelityön ylläpitämään Pelitaito.fi -sivuston ylläpitäjiin sekä Verkkonuorisotyön kehittämiskeskukseen VERKE. Molemmilta toimijoilta löytyy paljon tutkimustietoa ja artikkeleita nuorten peliharrastuksesta. Yhteisöllinen videopelaaminen -projektissa enemmän käsitteilyä olisi voinut olla esimerkiksi kyselystä saatujen tulosten heijastaminen muihin tutkimuksiin, mutta opinnäytetyön laajuus olisi tällöin ylittynyt. Kyselyn tulokset jättävät lisätutkimusmahdollisuuden uuden kyselyn laatimiselle ja tarkemmalle tutkimiselle.

6.1 Kyselyn tulosten pohdinta

Tässä kappaleessa käsitellään kyselystä saatujen tulosten merkityksiä ja syitä. Päätelemät pohjautuvat henkilökohtaisiin kokemuksiin pelaamisesta ja LAN -tapahtumista. Tarkat arvot vastauksille on saatavilla liitteestä neljä.

Ikä-kysymyksessä (KUVIO 2) suurin vastausryhmä oli 13–16-vuotiaat. Tämä oli yllätys. Tiedossa oli, että kyseinen ikäryhmä on suurin osallistujista tapahtumassa. Urban tiedottaa, että 80 % osallistujista on ikäväliltä 14–19 (Urbanlan 2016). Kuitenkin ennako-odotus oli, ettei tapahtuman nuorimpia välttämättä kyselyihin vastaaminen niinkään kiinnosta verrattuna jo vartuneimpiin nuoriin. Sukupuolijakauma (KUVIO 3) oli ennakoidun mukainen. Huomioitavaa tosin on, että laneilla käy paljon vierailijoita, jotka ovat tapaamassa kavereitaan. Tapahtumapaikalla oli havaittavissa, että näiden vierailijoiden osuudessa olisi suhteessa enemmän naispuolisia. Vastatuimmaksi asuinpaikaksi odotettiin Kokkolan kaupunkialuetta, mutta Muu-vastaus nousi suurimmaksi vastaajaryhmäksi (KUVIO 4). Harmillisesti liian myöhään lisätty ”Muu, Mikä?”-vapaamuotokysymyksen vastaukset jäivät puuttumaan. Vierailijoiden taustatietojen kartoitus ja alueellisen vaikuttavuuden koko jäivät aiheiksi mahdolliselle jatkotutkimukselle.

Kaverit ja pelaaminen -teeman vastauksista on huomattavissa, että enemmistö vastaajista kokee yhteisöllisyyttä videopelien ja LAN -tapahtumien aikana. Kysymyksen Uudet ihmissuhteet (KUVIO 5) ja Uudet kaverisuhteet ja LAN -tapahtumat (KUVIO 6) perusteella vain viisi vastaajista ei ollut tutustunut uusiin ihmisiin videopelien kautta ja 21 vastaajista ei ollut saanut LAN -tapahtumien yhteydessä uusia kaverisuhteita. Loput 77 olivat siis tutustuneet uusiin ihmisiin pelaamisen kautta, ja heistä jopa 28 koki tutustuneensa kymmeneen tai useampiin uusiin henkilöihin pelien kautta. LAN -tapahtumien kautta oli 61 vastaajista saanut uusia kaverisuhteita. Näissä vastauksissa on syytä huomioida kysymysten linkittyminen. Todennäköistä on, että uusi ihminen videopelien kautta voidaan ensimmäisen kerran tavata LAN -tapahtumassa. Laneilla kynnyksellä mennä tervehtimään ennen vain pelaajatunnuksen kautta tunnettua henkilöä on matala.

Peliryhmä-kysymyksen vastauksista (KUVIO 7) voidaan tulkita, että videopeliharrastuksessa on helppo luoda ryhmiä Steamin yms. palveluiden ja pelien sisäisten ryhmien myötä. Vain kuusi vastaajista ei kokenut kuuluvansa mihinkään peliryhmään. Nettipelaajalle yhteydenpito kavereihin on tehty sujuvaksi. PC-pelaajilla Steam tai jokin viestintäohjelma, kuten Teamspeak, usein käynnistyy tietokoneen käynnistymisen yhteydessä, jolloin voidaan välittömästi olla yhteydessä lisättyihin kavereihin. Nykyisille pelikonsoleille on myös tavallista olla käytön aikana jatkuvasti netissä. Saman konsolin pelaajat voivat lisätä toisiaan kavereiksi helpottaakseen yhteydenpitoa ja samaan peliin liittymistä. Nettipelaamisen myötä pelaamisen ympärille liittyy paljon jatkuvaa sosiaalista kanssakäymistä.

Videopeliharrastuksen taso -teeman vastaukset voidaan päätellä, että LAN -tapahtuma vaikuttaisi kokoavan tehokkaasti nuoria, joiden videopeliharrastus on jokseenkin samalla tasolla. Heidän peliharrastuksensa on kestänyt jo vuosia (KUVIO 9), pääsääntöinen peliväline on PC (KUVIO 10) ja pelaaminen mielletään ensisijaiseksi harrastukseksi (KUVIO 8).

Nuorten peliharrastuksen rahankäytön noustessa julkiseen keskusteluun on ollut havaittavissa, että media käyttää rahankäytöstä pelien sisällä ääriesimerkkejä. Esimerkiksi lapsen käyttäessä vanhempansa maksukorttia free to play -malliseen kännykkäpeliin. Kuitenkin Yhteisöllinen videopelaamisen -projektin kyselyyn vastanneiden kesken on havaittavissa, että rahankäyttö on melko maltillista (KUVIO 11). On myös syytä ottaa huomioon, että enemmistö koki videopelaamisen ensisijaiseksi harrastukseen ja silti useilla rahankäyttö peliharrastukseen pysytteli alle 40 € kuukaudessa. Nykyhetken PC-pelaaminen on taloudellisesti melko halpaa, kun ensin vain on päässyt ylitse tietokoneen ja muiden pelikäyttöön vaadittujen välineiden ostamisesta. Halvimmillaan maksukustannuksia syntyy hyvän tietokonepaketin ostamisen jälkeen vain internet-yhteydestä ja sähkönkulutuksesta. Steam-palvelun suuret alennukset tarjoavat suosittujakin pelejä usein alle kymmenen euron ja suurimmat suositut ns. MOBA-pelit, kuten Dota 2 ja League of Legends, lyhennys LoL, ovat täysin ilmaisia aloittaa ja pelata.

Sytä osallistua lanitoimintaan (KUVIO 12) -kysymyksen vastauksista voidaan tulkita, että yksinpelaaminen ei ole kovin merkityksellinen syy osallistua Urbanlan -tapahtumaan. Pelien pelaaminen porukalla oli enemmistölle tärkeä syy osallistua. Irtiotto arjesta oli monille myös tärkeä syy. LAN -tapahtumaan ei tulla jatkamaan samaa arkea, mitä kotona videopeliharrastus saattaa olla. Kysyntä (KUVIO 13) ja Osallistumistiheys (KUVIO 14) -kysymysten vastausten mukaan Urbanlan -tapahtumaan osallistuneet haluavat enemmän pelitoimintaa. Lanitoiminnan ohjaaminen ja tukeminen voi olla toimiva tapa nuorten osallisuuden lisäämiseksi. Nuoriso-ohjaaja voisi esimerkiksi auttaa nuoria lanittajia alkuun ja suunnitelmallisesti ohjata tapahtumien kertojen kasvaessa nuoret järjestämään lopulta tapahtuman itse.

Pelaaminen ja ahdistuksen tunne (KUVIO 15) sekä Pelaaminen ja kiusaaminen (KUVIO 16) -kysymysten vastauksista on huomattavissa, että videopelien sosiaalisten tilanteiden helppous myös lisää väärinkäyttöä. Yli puolet vastaajista oli kokenut ahdistuneisuutta pelaamisen yhteydessä ja enemmistö vastaajista oli joskus todistanut kiusaamista pelaamisen yhteydessä. Vastauksia selittää ehkä se, että epäasiallinen käyttäytyminen on ikään kuin sallittua nettipelien

maailmassa; ns. "trashtalk" kanssapelaajille ei ole harvinaista. Anonyymiyden myötä täysin epäasialliseen käyttäytymiseen hetken kanssapelaajille on matalakynnyksistä. Kuitenkin suuremman pelitason peleissä tai ryhmätoimintaa vaativissa peleissä ei ole yhtä suopea suhtautuminen epäasialliseen käyttäytymiseen. Esimerkiksi häiritsevästi käyttäytyvät voidaan useissa peleissä äänestää ulos pelistä tai "reportoida", eli ilmiäntää pelin ylläpitäjille, jolloin tarvittaessa ylläpitäjä voi antaa kyseiselle pelaajalle pelikieltoa.

Kysymyksessä Avuntarpeen kokemus pelaamiseen liittyvissä asioissa (KUVIO 17) ei ollut ennakko-odotusta jonkin vaihtoehdon nousemisesta ylitse muiden. Oli positiivinen yllätys, että niin useat vastaajista kokivat tarvitsevansa apua pelaajana kehittymiseen. Pelaajana kehittyminen todennäköisesti vastaajille on tarkoittanut halua kehittyä omassa peliharrastuksessa paremmaksi ja taitavammaksi pelaajaksi. Kilpailullisissa peleissä, kuten CS:GO ja Overwatch, kanssapelaajat näkevät toistensa taitotason, joka määräytyy esimerkiksi voitettujen pelien myötä. Korkea "ranking" suositussa pelissä voi olla vaikuttavaa nuorisoryhmässä. Haluun vakavampaan harrastuneisuuteen voi vastata järjestämällä esimerkiksi ohjattua toimintaa, jonka tavoitteena olisi mahdolliseen netissä järjestettävään turnaukseen osallistuminen.

6.2 Arviointi suhteessa kompetensseihin

Opinnäytetyö on osa sosiaalialan koulutusohjelmaa. Sosiaalialan kompetenssit, eli sosiaalialan ammattilaiselta vaaditut osaamisalueet ovat sosiaalialan eettinen osaaminen, asiakastyön osaaminen, sosiaalialan palvelujärjestelmäosaaminen, kriittinen sekä osallistava yhteiskuntaosaaminen, tutkimuksellinen kehittämisosaaminen ja johtamisosaaminen. (Centria-ammattikorkeakoulu 2016.)

Sosiaalialan eettistä osaamista opinnäytetyöprosessin aikana on ollut itsereflektio eli oman toiminnan arviointi. Opinnäytetyöprosessin aikana on ylläpidetty neutraalia suhtautumista teemaan. Tekstissä ei oteta kantaa, onko jokin asia peliharrastuksessa negatiivinen vai positiivinen. Ilman eettistä harkintaa työskentely olisi voinut helposti olla videopeliharrastusta ylistävää, sillä videopelaaminen on itselleni pitkäaikainen, lähes jokapäiväinen harrastus. Eettistä harkintaa on ollut esimerkiksi pohdinta omien arvojen vaikuttavuudesta opinnäytetyöhön. Itsereflektiota opinnäytetyön teeman takia on täytynyt ylläpitää. Omat kokemukset pelaamisesta eivät ole objektiivisia totuuksia, vaan pelaaminen harrastuksena on subjektiivinen kokemus.

Peliharrastusta on usein lähestytty ongelmalähtöisesti, esimerkiksi miettimällä ratkaisuja peliriippuvuuteen. Yhteisöllinen videopelaaminen -projektissa videopeliharrastusta on lähestytty voimavaralähtöisesti. Harrastuksen sosiaalisen puoli sisältää paljon hyödyntämättömiä voimavaroja, kuten todellinen innostus ja motivaatio kehittyä omassa harrastuksessa ja sen kautta onnistumisen tunteen saavuttamisessa.

Asiakastyön osaamista on kehitetty syventämällä tietämystä nuorisotyöstä ja peliharrastuksen ohjaamisesta. Kuten edellä mainittiin, peliharrastus sisältää voimavaroja, joita oikein hyödyntämällä voidaan saavuttaa yksilössä positiivista muutosta. Esimerkiksi toimivalla peliharrastuksen ohjauksella voi olla saavutettavissa voimaantumisen tunne nuorelle.

Palvelujärjestelmäosaamista on syntynyt peliteeman asiantuntijuudessa. Osaamista on esimerkiksi tieto siitä, mihin ja miten ohjata innokas nuori peliharrastaja toteuttamaan LAN -toimintaa. Prosessissa mukana olleet Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut sekä Pelitaito.fi ja VERKE ovat kaikki osa nuorten palvelujärjestelmää. Prosessi on antanut paljon tietoa nuorten videopelaamisen ympärillä toimivista tahoista.

Tutkimuksellista osaamista opinnäytetyön aikana on kehittynyt uuden tiedon tuottamisessa, oman työotteen kehittämisessä sekä suunnittelu ja toteutustaidoissa. Esimerkiksi tiedon tuottamista on ollut peliharrastuksen yhteisöllisyyden esilletuominen. Työote projektityöskentelyyn prosessin alussa oli vielä täysin noviisin tasolla. Yhteydenotot ja suunnitelmallisuus olivat heikkoa. Työprosessin aikana tapahtuneen kehityksen ja oppimisen myötä oma projektityöskentely tulee toimimaan paljon sujuvammin ja tehokkaammin.

Johtamisosaaminen ja yhteiskuntaosaaminen ovat jääneet opinnäytetyöprosessissa vähälle osuudelle. Johtamisosaamista syntyi opinnäytetyöprosessin aikana prosessijohtamisen taitona. Projektin suunnitteleminen, hallitseminen, toteuttaminen ja julkaiseminen ovat opettaneet prosessien hallintaa. Yksittäisiä johtamisosaamista kehittäneitä tekijöitä olivat valmistautuminen puhejohtajuuteen ja sen toteuttaminen paneelikeskustelussa. Perehtyminen peliharrastuksen avulla toteutettavaan nuorten osallistamiseen ja vaikuttamistyön toteuttaminen tuomalla esille peliharrastusta ovat kehittäneet yhteiskuntaosaamista. Opittua yhteiskuntaosaamista ovat lehtiartikkeliproessin tiedostaminen, taito motivoida nuoria osallistumaan ja puheen hallitseminen asiaa esille tuodessa

LÄHTEET

Blizzard Entertainment. 2016a. Overwatch homepage. Www-dokumentti. Saatavilla: <https://playoverwatch.com/en-us/>. Viitattu: 20.8.2016.

Blizzard Entertainment. 2016b. World of Warcraft homepage. Www-dokumentti. Saatavilla: <http://us.blizzard.com/en-us/games/wow/>. Viitattu: 22.9.2016.

Centria-ammattikorkeakoulu 2013. Opintosuunnitelma nuorten koulutus sosionomi (AMK). Www-dokumentti. Saatavilla: https://soleops.cou.fi/opsnet/disp/fi/ops_KoulOh-jSel/tab/tab/sea?koulohj_id=2004019&ryhmyttyp=1&lukuvuosi=2003623&stack=push. Viitattu: 20.8.2016

Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen T. 2014. Pelikasvattajan käsikirja., 2. painos. Tampere: Tammerprint Oy.

KING.com 2016. Pelilista. Www-dokumentti. Saatavilla <https://king.com/fi/games>. Viitattu: 20.8.2016.

Kokkolan kaupunki. 2015. Kotisivut. Www-dokumentti. Saatavilla: <http://www.kokkola.fi>. Viitattu: 9.4.2015.

Korkiamäki, R. 2013. Kaveria ei jätetä! Sosiaalinen pääoma nuorten vertaissuhteissa. Tampereen yliopisto. Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö. Akateeminen väitöskirja.

Jyväskylän yliopisto 2010. Paneelikeskustelu. Www-dokumentti. Saatavilla: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/mit/tietotekniikan-opetuksen-perusteet/Opetusmenetelmista-ja-lahestymistavoista/Opetusmenetelmat/paneelikeskustelu>. Viitattu: 7.11.2016

Lahtinen, P. 2013. Nuoren yhteisöllinen tukeminen. Www-dokumentti. Kouluterveyspäivät 18.9.2013. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Jyväskylä. Saatavilla: <http://www.sli-deshare.net/Kouluterveyskysely/lahtinen>. Viitattu: 10.4.2015.

Marjeta A-L. 2013. Prosessikuvaus poikien peliryhmästä. Www-dokumentti. Saatavilla: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Anna-Laura-Marjeta-Prosessikuvaus-poikien-peliryhma%CC%88sta%CC%88.pdf>. Viitattu: 6.10.2016

Merikivi, J., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. 2016. Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Valtion liikuntaneuvosto, Nuorisolain neuvottelukunta, Nuorisotutkimusseura ja tekijät. Vaasa: Painotalo Var-teva.

Mäyrä, F. & Ermi, L. 2013. Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto. Informaatiotieteiden yksikkö.

Reddit 2016. Wikipage. Www-dokumentti. Saatavilla: <https://www.reddit.com/wiki/index>. Viitattu 26.9.2016.

Smith, E. 2013. PS4 vs Xbox one: Who Won the Next-Gen Console War. Artikkel. Www-dokumentti. Saatavilla: <http://www.ibtimes.co.uk/ps4-vs-xbox-one-who-won-next-gen-console-war-1429555>. Viitattu 26.9.2016.

Samsung 2011. Sosiaaliset suhteet ovat tärkeä osa peliharrastusta. Lehdistötiedote. Www-dokumentti. Saatavilla: http://www.epressi.com/media/userfiles/8738/1312453727-tiedote_pelaajan_profiili_04082011.pdf. Viitattu: 6.10.2016.

Square Enix 2016. Final Fantasy XIV homepage. Www-dokumentti. Saatavilla: <http://www.finalfantasyxiv.com/>. Viitattu: 22.9.2016.

Tuominen, P. 2016. Nuorisotyö lanittaa. Verkkonuorisotyön kehittämiskeskus. Helsinki: Paine-tek Pihlajamäki Oy.

TVtropes 2016. Videogame Genres. Www-dokumentti. Saatavilla: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VideogameGenres>. Viitattu: 1.11.2016.

Urbanlan Ry. 2015. Urbanlan Session 8. Www-dokumentti. Saatavilla: <http://urbanlan.fi/info>. Viitattu: 9.4.2015

Urbanlan Ry. 2016. Urbanlan Winter 2016. Www-dokumentti. Saatavilla: <http://urbanlan.fi/sponsoriksi>. Viitattu 6.10.2016.

Valve Corporation 2016a. Homepage. Www-dokumentti. Saatavilla: <http://store.steampowered.com/>. Viitattu: 20.8.2016.

Valve Corporation 2016b. Steam & Game stats. Www-dokumentti. Saatavilla: <http://store.steampowered.com/stats>. Viitattu: 3.2.2016



Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin kysely Urbanlan Session 8 Lanitapahtumaan

Tällä kyselyllä kartoitetaan Urbanlan lanitapahtumaan osallistuvien ajatuksia ja mielipiteitä liittyen videopelaamisharrastukseen. Kysely on osa Mikko Ylimäen sosionomi (AMK) opinnäytetyötä, ja sen tuloksia hyödynnetään Kokkolan nuorisopalveluille tehtävässä Yhteisöllinen videopelaaminen -projektissa.

Tietoja käsitellään luottamuksellisesti ja vastaaminen on nimetöntä.

1. Ikä *

☐ 13 - 16 ☐ 17 - 19 ☐ 20 - 25 ☐ 26 - 30 ☐ 30 +

2. Sukupuoli *

☐ Mies ☐ Nainen ☐ En halua kertoa

3. Asuinpaikka *

☐ Kokkolan kaupunkialue

☐ Lohtaja

☐ Ullava

☐ Kälviä

☐ Muu, mikä?

☐ _____

25% valmiina

Kuinka suuren osan ruutu-ajastasi käytät pääsääntöisillä videopelilaitteillasi johonkin muuhun, kuin pelaamiseen?

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

5. Koetko kuuluvasi joihinkin seuraavista peliporukoista? Voit valita useampia vaihtoehtoja. *

Aktiivinen kilpaileva klaani = Peliklaani, jolla on säännölliset ajat, jolloin pelataan porukalla. Pelaamisella esimerkiksi harjoitellaan jotain kilpailua varten.

Aktiivinen klaani = peliklaani, jolla on säännölliset ajat, jolloin pelataan porukalla.

Passiivinen klaani = pelaillaan aina sillointällöin, kun porukkaa on sopivasti paikalla.

Peliporukka ilman nettiyhteyttä = säännöllisesti kaverien kanssa kokoonnutaan pelaamaan esimerkiksi saman konsolin äärelle.

☐ Aktiivinen kilpaileva klaani

☐ Aktiivinen klaani

☐ Passiivinen klaani

☐ Peliporukka puheyhteydellä (Skype, teamspeak, steamchat ym.)

☐ Peliporukka ilman puheyhteyttä

☐ Peliporukka ilman nettiyhteyttä

☐ En kuulu mihinkään peliporukkaan

6. Arvioi seuraavia asioita *

	En lain- kaan = 0	Yhteen tai muutama = 1 - 3	Useisiin = 4 - 6	Moniin = 7 - 9	Todella moniin = 10+
Oletko tutustunut uusiin ihmisiin videopelien kautta, joita olet myöhemmin tavannut?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oletko tutustunut lanitapahtumissa uusiin ihmisiin, joista on tullut myöhemmin kavereita?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Arvioi seuraavien syiden merkitystä osallistua laneille *

1. - Syy olla osallistumatta laneille
2. - Ei vaikuta laneille osallistumiseen
3. - Syy osallistua laneille
4. - tärkeä syy osallistua laneille

	1	2	3	4
Osallistuminen laneille kavereiden kanssa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uusien tuttavien löytäminen laneilta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kilpailut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uusien pelien löytäminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelien pelaaminen porukalla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tekniikka; nopea netti, tietokoneet, pelikonsolit ym.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Irtiotto arjesta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Omien videopelitaitojen kehittäminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videopelaamisharrastukseen tutustuminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Omien videopelitaitojen esilletuominen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

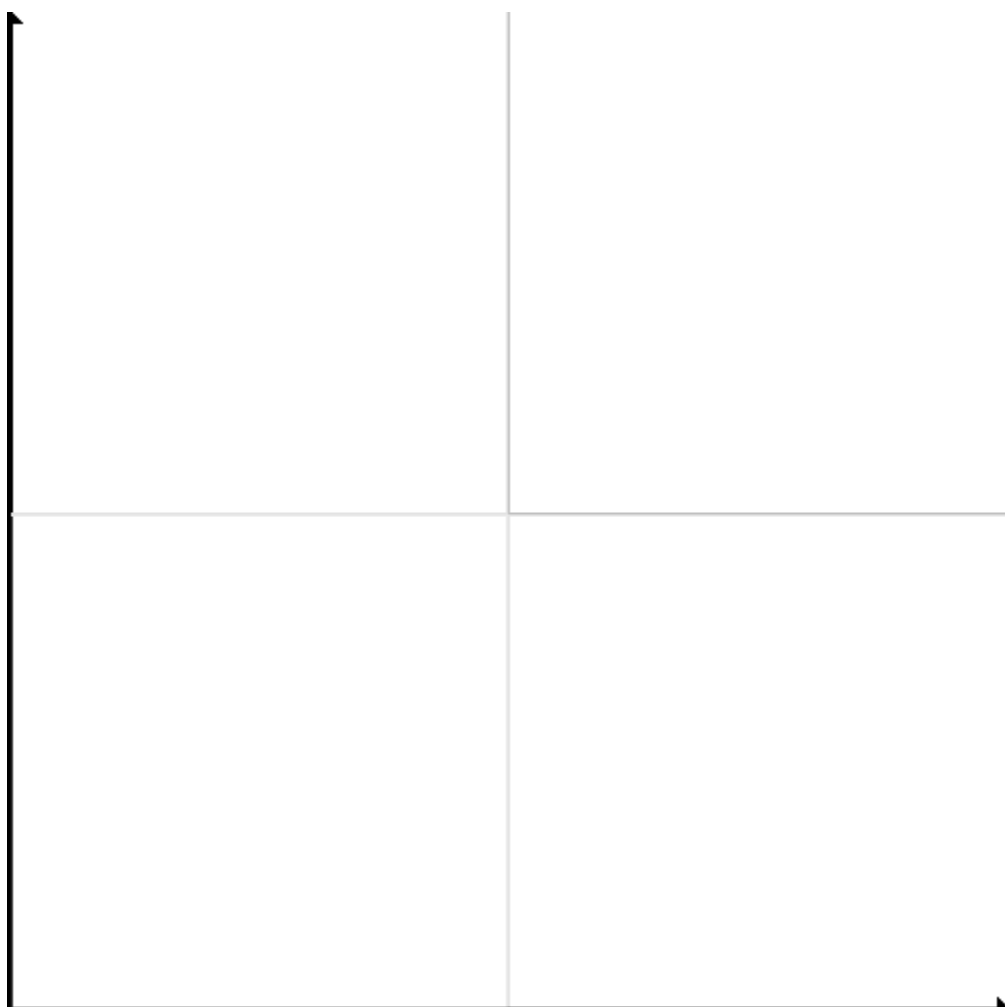
Teema: Pelaamisen aktiivisuuden taso

8. Sijoita asteikolle seuraavat väitteet vastaamaan sinun mielipidettäsi *

Vastausvaihtoehdot sijoitetaan taulukolle hiirenklikkauksella. Vaihtoehdot voi uudelleensijoittaa painamalla 'tyhjennä' painiketta tai klikkaamalla kyseistä väitettä.

1. Minun nykyinen videope-laamis-harrastuk-seni taso
 2. Taso, jolla tulevaisuu- dessa toi- von harras- tavani vi- deopelaa- mista
 3. Tärkeim- pien peli- kumppa- nieni har- rastuksen taso
 4. Toivoisin alueellani järjestettä- vän enem- män ky- seistä vi- deopelitoi- mintaa

Harjoit- telu ja osallistu- minen E- sports turnauk- siin
 Paikalli- siin kisoj- hin ja la- neihin tähtää- vää
 Rentoa pelailua:
 Ei kisoja, ei kilpai- luja



Kuukausittaista porukassa pe- laamista tai harvemmin

Viikottaista poru- kassa pelaamista

Päivittäistä poru- kassa pelaamista

Lisäohjeet: Vaaka-akseli: Kuinka useasti tapahtuva pelaaminen
 Pystyakseli: Pelaamisen mahdollinen tavoite / taso

9. Kuinka tärkeitä seuraavat videopelimuodot ovat omassa harrastuksessasi? *

1 - Kyseinen pelimuoto ei sisälly harrastukseeni 2 - Pelaan satunnaisesti 3 - Pelaan viikottain 4 - Minun harrastukselleni tärkeä pelimuoto 5 - Minun harrastukselleni tärkein pelimuoto

1 2 3 4 5

Mobiililaitteiden pelit ○ ○ ○ ○ ○

Selaimella pelattavat pelit ○ ○ ○ ○ ○

Käsikonsolien pelit ○ ○ ○ ○ ○

Pelikonsolien pelit ○ ○ ○ ○ ○

Tietokoneiden pelit ○ ○ ○ ○ ○

10. Arvio kuinka kauan olet harrastanut videopelaamista? *

Huomioi, että arvioon voi sisältyä pitempiäkin aikoja ilman viikoittaista pelihetkeä, mutta keskimäärin olet vähintään kerran viikossa pelannut jotain videopeliä.

- ☐ Vuoden sisällä aloittanut
- ☐ 1 - 2 vuotta
- ☐ 3 - 5 vuotta
- ☐ 6 - 10 vuotta
- ☐ Kauemmin kuin 10 vuotta

11. Videopelaaminen on minulle ensisijainen vapaa-ajan harrastus. *

- ☐ Täysin samaa mieltä
- ☐ Toissijainen - heti toisena vaihtoehtona muun harrastuksen jälkeen, minkä?

- ☐ Harrastus muiden joukossa, varaan aikaa pelaamiselle
- ☐ Ajanvietto, kun ei ole mitään muuta tekemistä
- ☐ Täysin eri mieltä

12. Arvio, kuinka paljon käytät rahaa videopeliharrastukseen kuukaudessa *

Uusien pelien ostamiseen, pelien sisäisiin ostoksiin ym. Uusin pelikonsoleihin tai tietokoneen osiin yms.

- ☐ 0 € - 10 €
- ☐ 11 € - 20 €
- ☐ 21 € - 40 €
- ☐ 41 € - 60 €
- ☐ 61 € - 80 €
- ☐ 81 € - 100 €
- ☐ 100 € +

13. Sijoita asteikolle seuraavat pelilaitteella tehtävät asiat *

Vastausvaihtoehdot sijoitetaan taulukolle hiirenklikkauksella. Vaihtoehdot voi uudelleensijoittaa painamalla 'tyhjennä' painiketta tai klikkaamalla kyseistä asiaa.

Moninpeli = Peli, jota pääsääntöisesti pelaat muiden ihmispelaajien kanssa.

1. Yksinpelin pelaaminen

2. Moninpelin pelaaminen

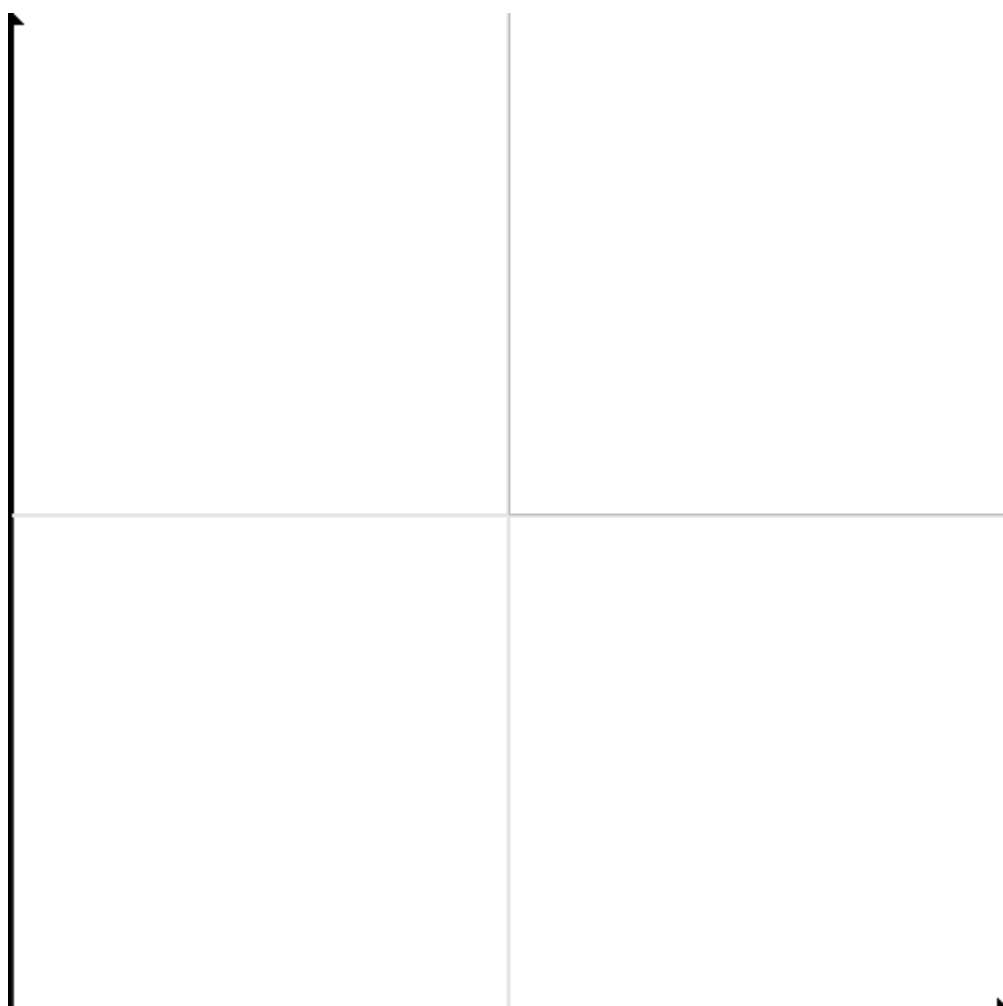
3. Muu viihdekäyttö

4. Työ / opiskelu

Haluan vähentää käyttämäni aikaa 10 h. tai enemm.

Mielestäni käytän sopivasti aikaa

Haluan lisätä käyttämäni aikaa 10 h. tai enemm.



En käytä viikosta
lainkaan
aikaa tähän

Käytän viikosta
15 h.

Käytän viikosta 30 h / vko. tai
enemmän

Lisäohjeet: Vaaka-akseli: Kyseiseen asiaan käyttämäsi aika viikossa
Pystyakseli: Mielenpiteesi käyttämästäsi ajasta

Teema: Ohjattu toiminta videopeliharrastuksessa

14. Haluaisin, että alueellani nuorille järjestettäisiin yleisiä nettipeliaikoja / tapahtumia, jolloin pääsisi yhdessä pelaamaan. *

- ☐ En koe tarpeelliseksi
- ☐ Kyllä. Haluaisin olla itse mukana järjestämässä toimintaa
- ☐ Kyllä. Osallistuisin mielelläni
- ☐ Kyllä, mutta en välttämättä itse osallistuisi
- ☐ Nykyiset lanitapahtumat riittävät

15. Oletko joskus ahdistunut muiden pelaajien asiattomasta käyttäytymisestä? *

Ahdistus = Epämiellyttäväksi koettava tilanne. Esimerkiksi asia painaa mieltä vielä nukkumaan mennessä.

- ☐ Kyllä olen ja se on saanut minut lopettamaan pelaamisen
- ☐ Kyllä olen, lähes joka pelikerta, mutta olen jatkanut pelaamista
- ☐ Kyllä olen, useasti
- ☐ Kyllä olen, harvoin
- ☐ En ole koskaan ahdistunut muiden käyttäytymisestä.

16. Oletko kokenut tai ollut todistamassa kiusaamistilanteita pelaamisen yhteydessä? *

- ☐ Lähes aina, kun pelaan
- ☐ Useita kertoja
- ☐ Harvoin
- ☐ En koskaan

17. Koetko saavasi tukea, kannustusta tai hyviä ohjeita pelatessasi *

	Lähes jat- kuvasti	Usein	Silloin tällöin	Har- voin	En kos- kaan
Muilta pelaajilta liittyen sinun omaan pelaamiseesi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Muilta pelaajilta liittyen sinun muuhun arkeen ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

18. Kuinka usein haluaisit osallistua järjestettyyn videopelitoimintaan alueellasi? *

Toiminnan ei tarvitse olla pelkästään lanitapahtumia. Muuta toimintaa voisivat olla esimerkiksi tila, jossa voisi pelailla muiden kanssa käytettävissä olevilla pelikonsoleilla.

- ☐ Useamman kerran viikossa
- ☐ Viikoittain
- ☐ Pariin kertaan kuukaudessa
- ☐ Kuukausittain
- ☐ Noin kolmen kuukauden välein
- ☐ Pariin kertaan vuodessa
- ☐ Vuosittain tai harvemmin

19. Olisitko viimeisen kahden kuluneen vuoden aikana tarvinnut apua jonkin seuraavien pelaamiseen liittyvien asioiden kanssa? *

	Lähes jatkuvasti	Useita kertoja	Silloin tällöin	Har- voin	En kos- kaan
Tekniikka, koneet, netti, pelien toimivuus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelaajana kehittyminen, pelitaktikat, vinkit, harjoittelu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tapahtumien järjestäminen, yhdessä pelaaminen, yhteydenpito toisiin pelaajiin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ajankäyttö, harrastuksen sovittaminen arkeen, terveys, jaksaminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sopivien ja hyvien pelien löytäminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Turvallinen netissä toimiminen, yksityisyys ja netinäkyvyys	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ryhmän sisäiset ongelmat, kiusaaminen, syrjintä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Yhteisöllinen videopelaaminen –projekti

Hei kaikki Urbanlaneille osallistuvat ja muut kiinnostuneet! Olen sosionomiopiskelija Centrian ammattikorkeakoulusta ja olen tekemässä kyselyä Urbanlan Session 8 tapahtumaan. Kysely on osa opinnäytetyötäni Yhteisöllinen videopelaaminen –projektiä. Työn tilaajana on Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut.

Kyselystä yleisesti

Kysely on tarkoitettu kaikille Urbanlaneille osallistuville. Kyselyyn vastataan netissä nimettömänä. Jokaiselta tietokoneelta voi vastata kyselyyn vain kerran. Vastauksia kerätään ajalta 29.5. – 8.6.

Vastaamisen loppuksi on mahdollista osallistua arvontaan omalla tietokonepaikkansa numerolla. Tietokonepaikka ei tallennu vastausten kanssa eikä sitä voida yhdistää annettuihin vastauksiin. Arvonta pidetään kello 12:00 vastaajien kesken viimeisenä lanipäivänä sunnuntaina. Palkintona on 10 euron S-ryhmän lahjakortti.

Kyselyyn vastaaminen kestää noin 10 minuuttia.

Mitä merkitystä vastauksilla on?

Kyselyn tarkoituksena on kartoittaa videopelaamisen ja verkkopelitapahtuman yhteisöllisiä tekijöitä. Projektityössäni nostan esille videopelaamisharrastuksen sosiaalista näkökulmaa. Kyselystä saatuja vastauksia hyödynnetään myöhemmin järjestettävässä paneelikeskustelussa.

Urbanlan-verkkopelitapahtumat ovat Kokkolassa ainoita isoja ja säännöllisiä lanitapahtumia. Tapahtuman suosion vuoksi Kokkolan nuorisopalvelut on kiinnostunut tapahtumasta saatavasta tiedosta.

Yliampuva pelaamisen haittavaikutukset ovat monilla tiedossa, joten projektissani keskitytään ainoastaan harrastuksen sosiaaliseen puoleen. Omasta kokemuksesta tiedän, että pelien kautta voi löytää hyviäkin ystäviä ja kavereiden kanssa pelaaminen on muutenkin mukavaa ajanvietettä.

Kyselyssä käsiteltävät aiheet ovat:

- **videopelaamisen yhteisöllisyys**, kuten peliporukat ja kavereiden kanssa pelaaminen.
- **Harrastuksen aktiivisuuden taso**, tarkoittaen kartoitusta siitä, kuinka merkitsevä pelaaminen harrastuksena on.
- **Ohjaamisen tarve**, jossa kysellään mm. onko halukkuutta enemmän pelitoiminnalle Kokkolan alueella.

Mikko Ylimäki

Sosionomiopiskelija (AMK)

Centria ammattikorkeakoulu



Yhteisöllinen videopelaaminen

Maanantai 12.10
KLO 12-14

Tervetuloa yleisöksi
yhteisöllinen videopelaaminen -projektin
panelikeskusteluun Nuorisokeskus Vingelle

Paneelissa osallistuvia henkilöitä ovat mm.:
Saara Lång (pelipilotti)
Juha Ylimäki (MURO Studios)
Kristian Polso (Urbanlan)
Terho Taarna (Kokkolan aikuis- ja ammattilukio)

Käsitteltäviä aiheita mm.:

- Pelaaminen sosiaalisena aktiviteettina
- Pelitapahtumien merkitys Kokkolassa
- Videopelaamisen huomiointi ja hyödyntäminen nuorisotyössä
- Mielipiteitä nuorten videopeliharrastuksesta

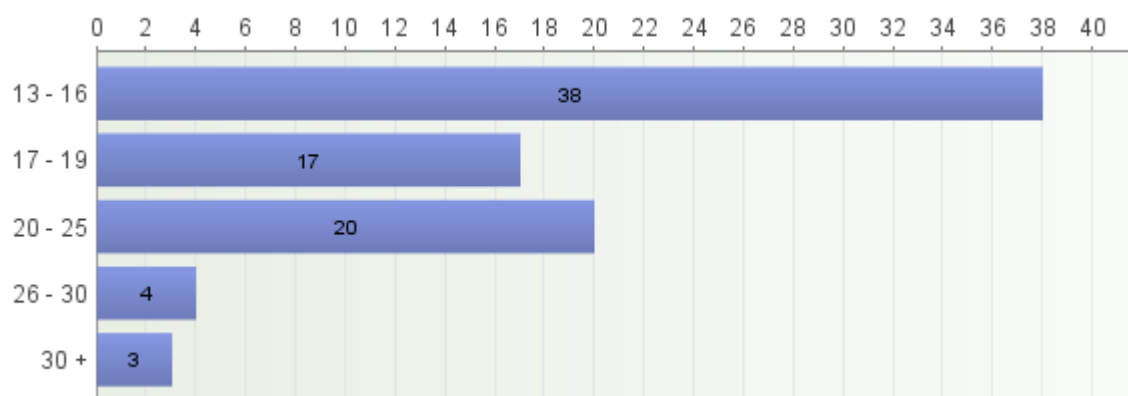
**Yleisö saa myös esittää kysymyksiä panelisteille:
tule ja vaikuta harrastuksesi näkyvyyteen**

Kaikki aiheesta kiinnostuneet ovat tervetulleita!

Tapahtuman järjestää Kokkolan Nuorisopalvelut
Lisätietoja: Mikko Ylimäki mikko.ylimaki@cou.fi

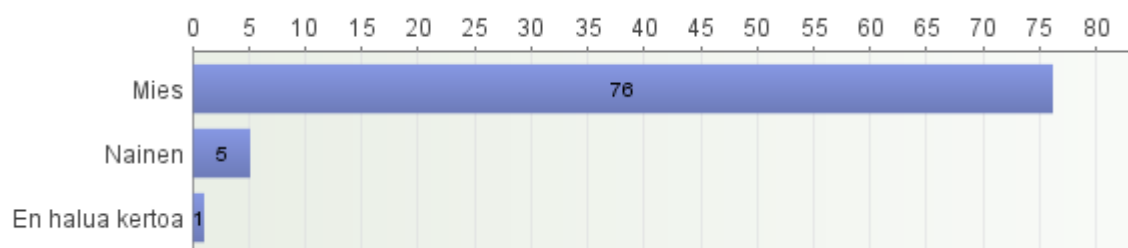
1. Ikä

Vastaajien määrä: 82



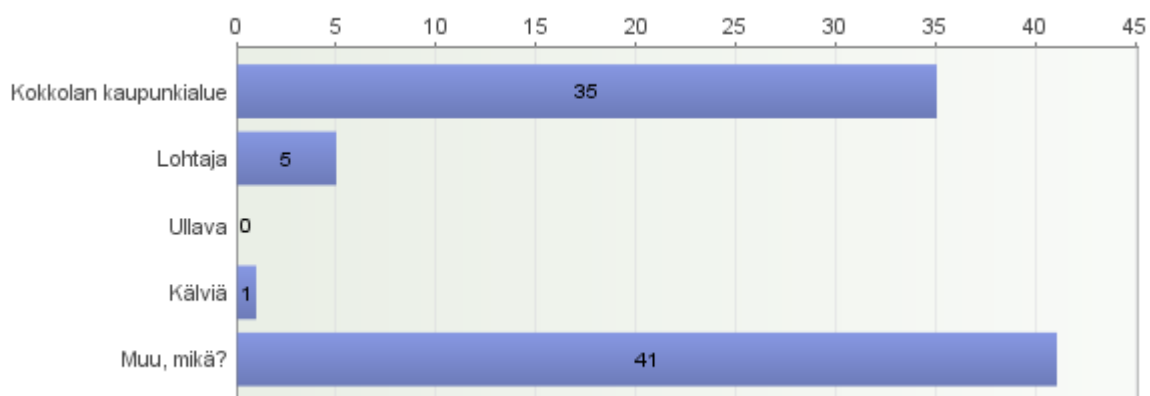
2. Sukupuoli

Vastaajien määrä: 82



3. Asuinpaikka

Vastaajien määrä: 82



Avoimet vastaukset: Muu, mikä?

- Kuopio
- Kannus
- Kannus
- RUOTSALO
- Tampere
- Tornio
- Kaustinen
- KALAJOKI
- Ylivieska
- Kalajoki
- Seinäjoki
- Kalajoki
- Ylivieska
- Jyväskylä
- kalajoki
- Kalajoki

4. Arvioi seuraavia asioita

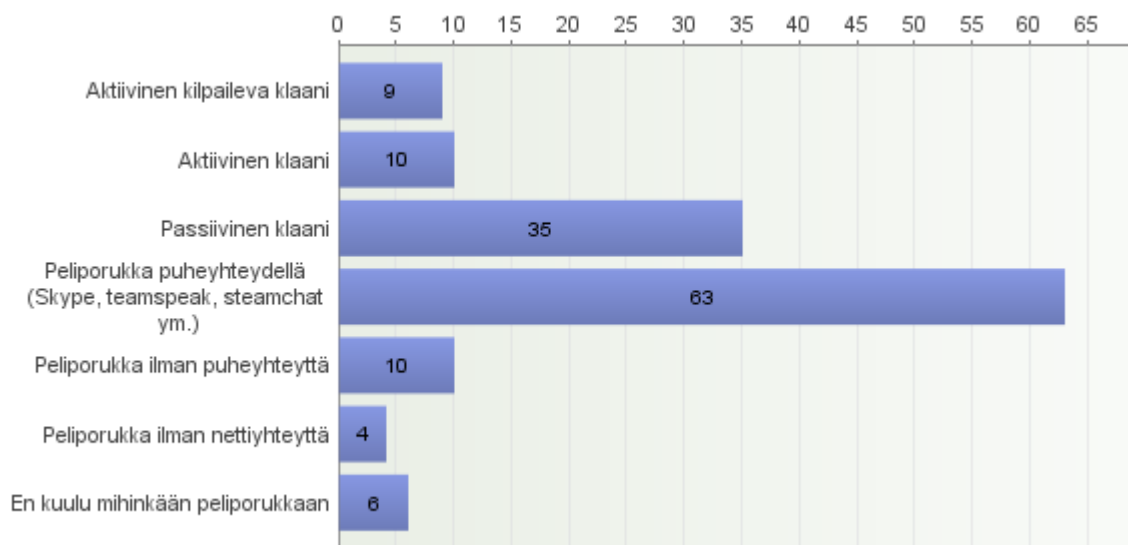
Vastaajien määrä: 82

	0% / Ei yh- tään	1%- 10%	10%- 20%	20%- 30%	30%- 40%	40%- 50%	50%- 60%	60%- 70%	70%- 80%	80%- 90%	90%- 100%	Yhteensä	Keskiarvo
Kuinka suuren osan pelaamisajasta käytät kavereiden kanssa pelaamiseen?	0	0	3	4	5	5	9	9	24	14	9	82	8,17
Kuinka suurta osaa kavereistasi tapaat pääsääntöisesti videopelaamisen merkeissä ?	0	2	11	11	11	15	8	8	7	6	3	82	6,12
Kuinka suuri osa kavereistasi harrastaa videopelaamista?	0	0	0	7	4	12	6	9	15	17	12	82	8,18
Kuinka suuren osan ruutuajastasi käytät pääsääntöisillä videopelilaitteillasi johonkin muuhun, kuin pelaamiseen?	1	3	9	18	18	8	11	6	4	2	2	82	5,45
Yhteensä	1	5	23	40	38	40	34	32	50	39	26	328	6,98

5. Koetko kuuluvasi joihinkin seuraavista peliporukoista? Voit valita useampia vaihtoehtoja.

Aktiivinen kilpaileva klaani = Peliklaani, jolla on säännölliset ajat, jolloin pelataan porukalla. Pelaamisella esimerkiksi harjoitellaan jotain kilpailua varten. Aktiivinen klaani = peliklaani, jolla on säännölliset ajat, jolloin pelataan porukalla. Passiivinen klaani = pelaillaan aina sillointällöin, kun porukkaa on sopivasti paikalla. Peliporukka ilman nettiyhteyttä = säännöllisesti kaverien kanssa kokoonnutaan pelaamaan esimerkiksi saman konsolin äärelle.

Vastaajien määrä: 82



6. Arvioi seuraavia asioita

Vastaajien määrä: 82

	En lain- kaan = 0	Yhteen tai muu- tamaan = 1 - 3	Useisiin = 4 - 6	Moniin = 7 - 9	Todella moniin = 10+	Yhteensä	Keskiarvo
Oletko tutustunut uusiin ihmisiin videopelien kautta, joita olet myöhemmin tavannut?	5	23	12	14	28	82	3,45
Oletko tutustunut lanitapahtumissa uusiin ihmisiin, joista on tullut myöhemmin kavereita?	21	26	16	7	12	82	2,55
Yhteensä	26	49	28	21	40	164	3

7. Arvioi seuraavien syiden merkitystä osallistua laneille

1. - Syy olla osallistumatta laneille 2. - Ei vaikuta laneille osallistumiseen 3. - Syy osallistua laneille 4. - tärkeä syy osallistua laneille

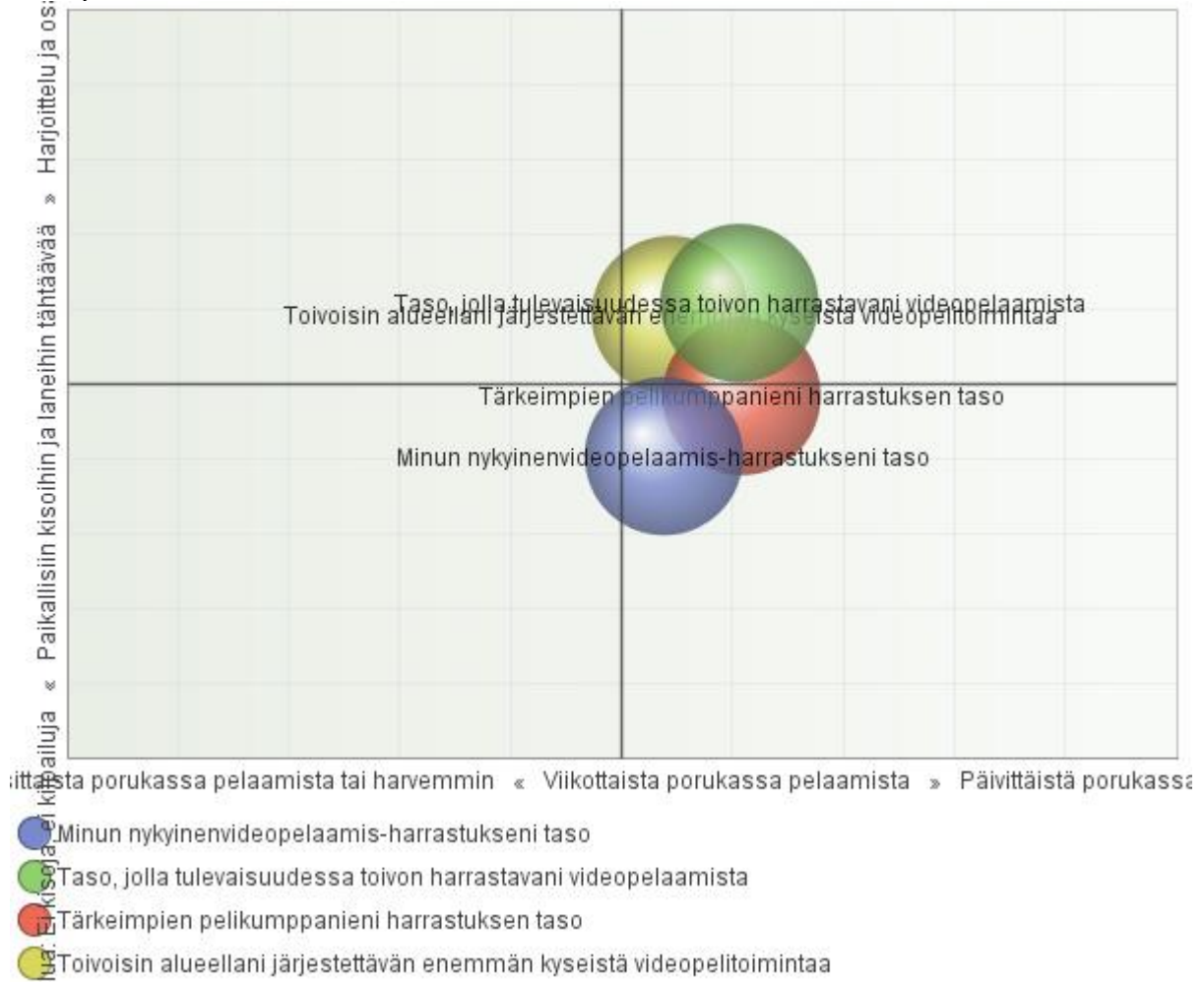
Vastaajien määrä: 82

	1	2	3	4	Yhteensä	Keskiarvo
Osallistuminen laneille kavereiden kanssa	0	5	23	54	82	3,6
Uusien tuttavien löytäminen laneilta	8	35	24	15	82	2,56
Kilpailut	7	30	27	18	82	2,68
Uusien pelien löytäminen	10	42	19	11	82	2,38
Pelien pelaaminen porukalla	2	6	19	55	82	3,55
Tekniikka; nopea netti, tietokoneet, pelikonsolit ym.	9	23	27	23	82	2,78
Irtiotto arjesta	0	6	32	44	82	3,46
Omien videopelitaitojen kehittäminen	3	25	30	24	82	2,91
Videopelaamisharrastukseen tutustuminen	14	28	23	17	82	2,52
Omien videopelitaitojen esilletuominen	6	25	26	25	82	2,85
Yhteensä	59	225	250	286	820	2,93

8. Sijoita asteikolle seuraavat väitteet vastaamaan sinun mielipidettäsi

Vastausvaihtoehdot sijoitetaan taulukolle hiirenklikkauksella. Vaihtoehdot voi uudelleensijoittaa painamalla 'tyhjennä' painiketta tai klikkaamalla kyseistä väitettä.

Vastaajien määrä: 82



9. Kuinka tärkeitä seuraavat videopelimuodot ovat omassa harrastuksessasi?

1 - Kyseinen pelimuoto ei sisälly harrastukseeni 2 - Pelaan satunnaisesti 3 - Pelaan viikottain 4 - Minun harrastukselleni tärkeä pelimuoto 5 - Minun harrastukselleni tärkein pelimuoto

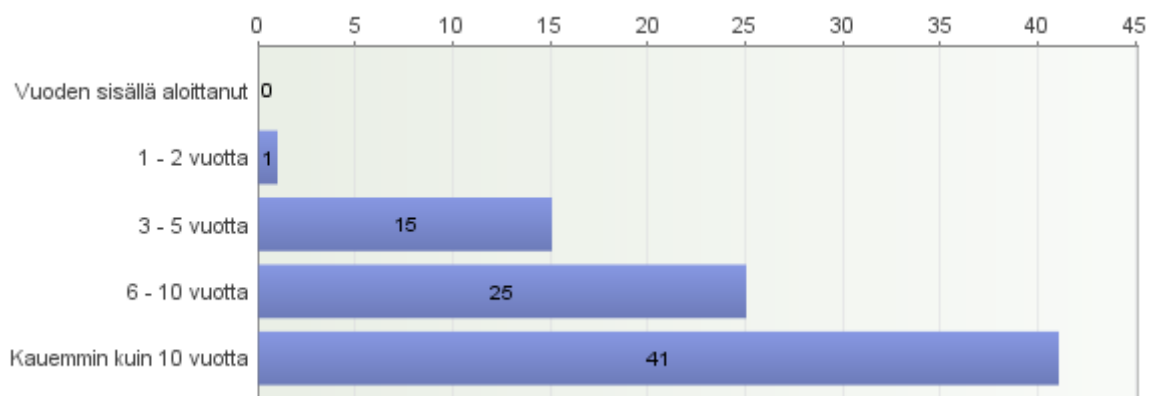
Vastaajien määrä: 82

	1	2	3	4	5	Yhteensä	Keskiarvo
Mobiililaitteiden pelit	28	34	14	6	0	82	1,98
Selaimella pelattavat pelit	28	33	13	7	1	82	2,02
Käsi­konsolien pelit	34	31	10	5	2	82	1,9
Pelikonsolien pelit	12	32	14	17	7	82	2,7
Tietokoneiden pelit	0	1	5	11	65	82	4,71
Yhteensä	102	131	56	46	75	410	2,66

10. Arvio kuinka kauan olet harrastanut videopelaamista?

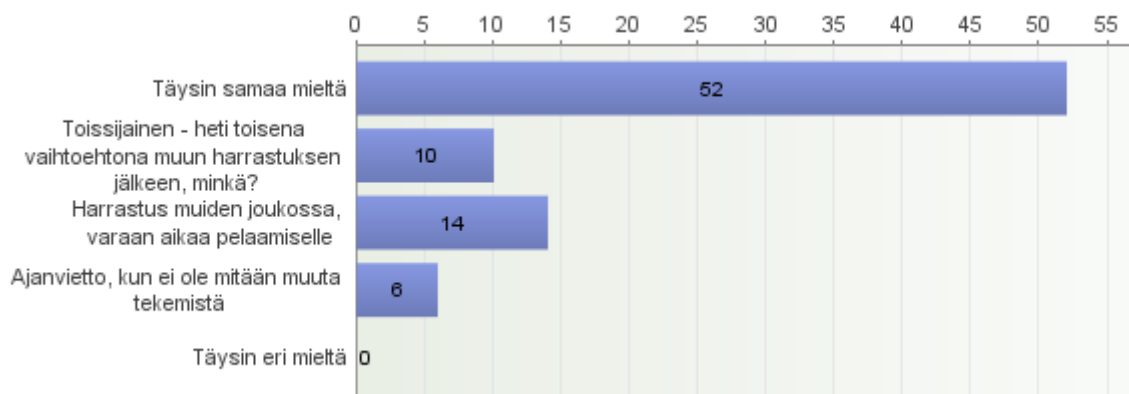
Huomioi, että arvioon voi sisältyä pitempiäkin aikoja ilman viikoittaista pelihetkeä, mutta keskimäärin olet vähintään kerran viikossa pelannut jotain videopeliä.

Vastaajien määrä: 82



11. Videopelaaminen on minulle ensisijainen vapaa-ajan harrastus.

Vastaajien määrä: 82



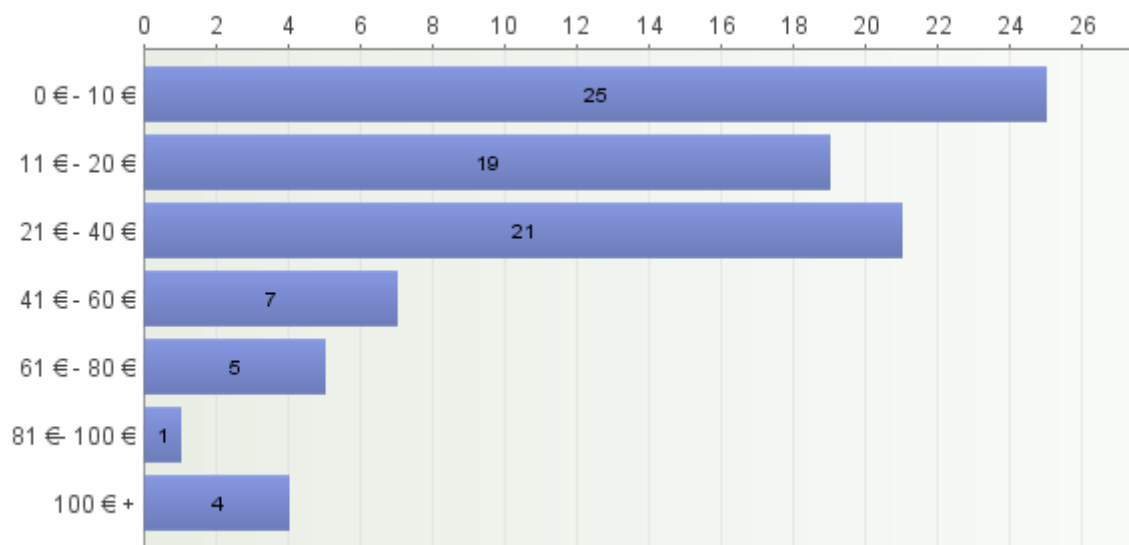
Avoimet vastaukset: Toissijainen - heti toisena vaihtoehtona muun harrastuksen jälkeen, minkä?

- Lautailu
- Kaljan juonnin
- pientä liikuntaa kavereiden kanssa, esim. koripalloa koulun pihalla yms.
- Miksaus/masterointi/musiikin tuottaminen
- jääkiekko
- Karate
- Jalkapallo
- musiikki
- Piirtäminen
- Jalkapallo

12. Arvio, kuinka paljon käytät rahaa videopeliharrastukseen kuukaudessa

Uusien pelien ostamiseen, pelien sisäisiin ostoksiin ym. Uusin pelikonsoleihin tai tietokoneen osiin yms.

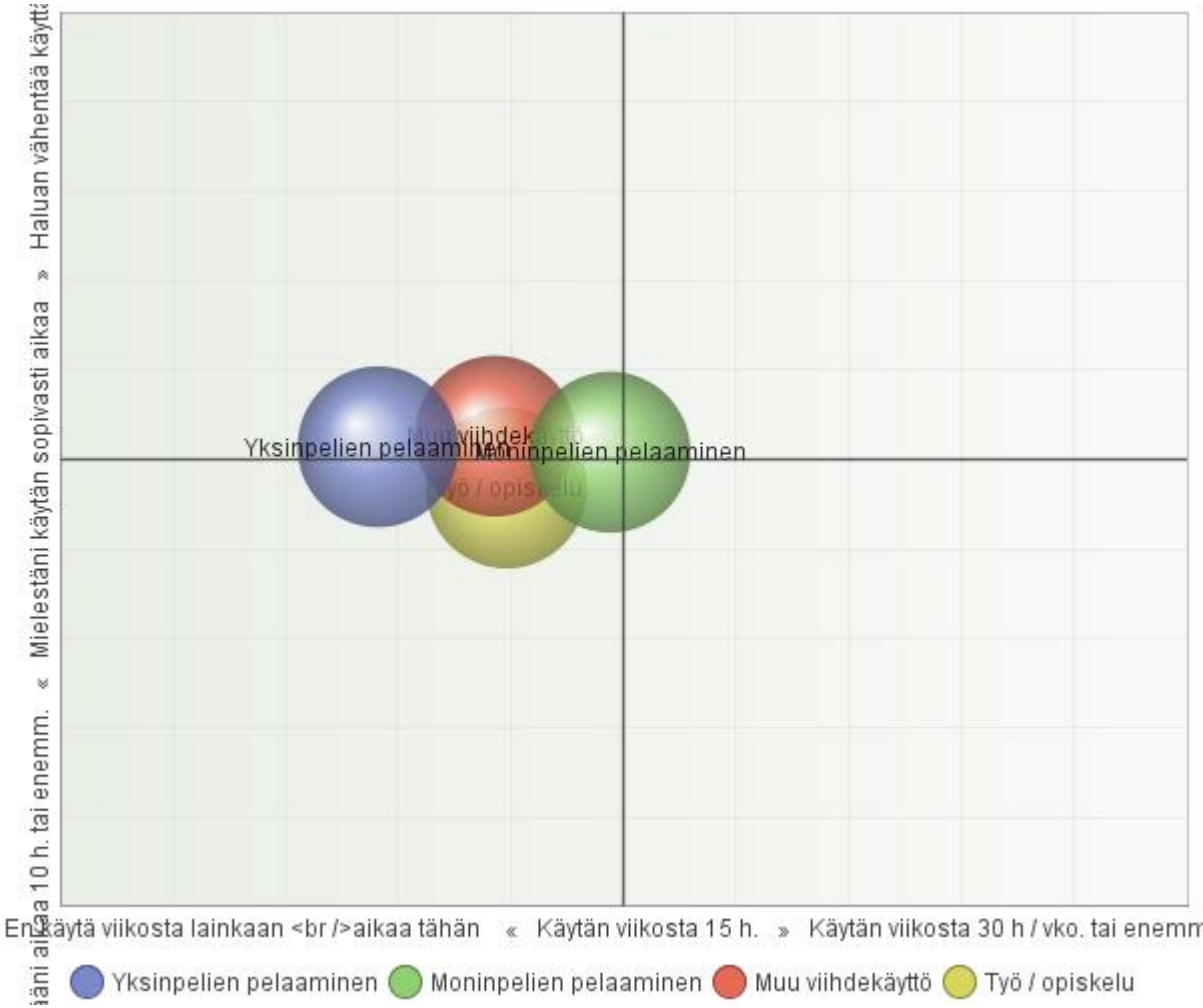
Vastaajien määrä: 82



13. Sijoita asteikolle seuraavat pelilaitteella tehtävät asiat

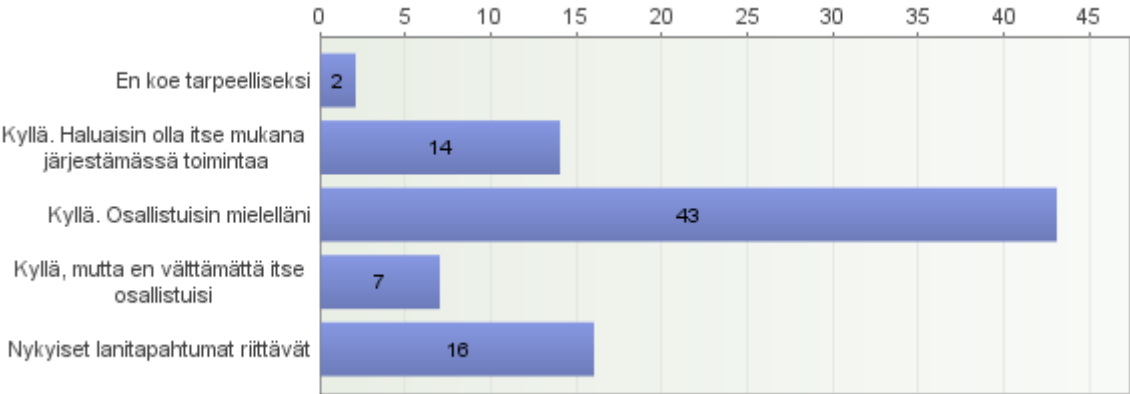
Vastausvaihtoehdot sijoitetaan taulukolle hiirenklikkauksella. Vaihtoehdot voi uudelleensijoittaa painamalla 'tyhjennä' painiketta tai klikkaamalla kyseistä asiaa. Moninpeli = Peli, jota pääsääntöisesti pelaat muiden ihmispelaajien kanssa.

Vastaajien määrä: 82



14. Haluaisin, että alueellani nuorille järjestettäisiin yleisiä nettipeliaikoja / tapahtumia, jolloin pääsisi yhdessä pelaamaan.

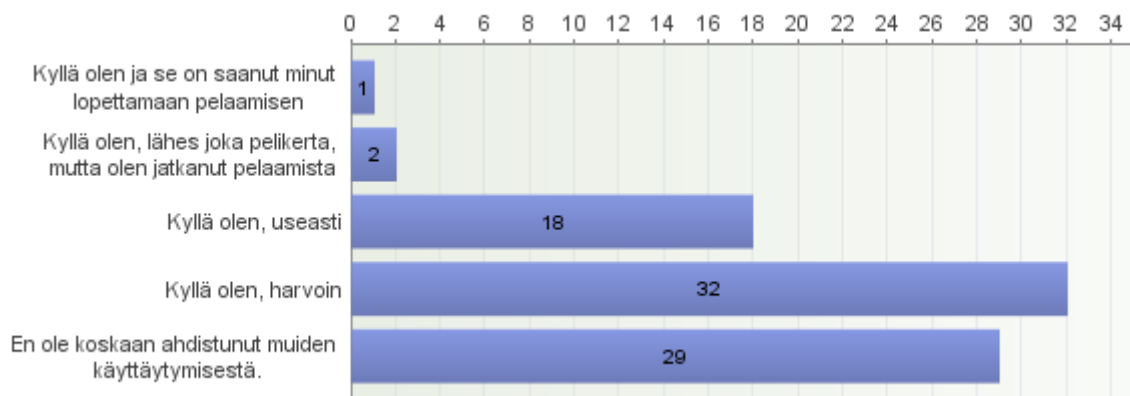
Vastaajien määrä: 82



15. Oletko joskus ahdistunut muiden pelaajien asiattomasta käyttäytymisestä?

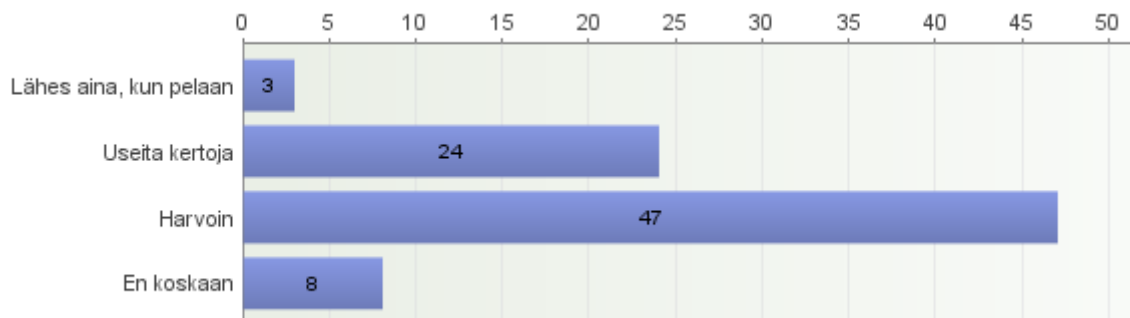
Ahdistus = Epämiellyttäväksi koettava tilanne. Esimerkiksi asia painaa mieltä vielä nukkumaan mennessä.

Vastaajien määrä: 82



16. Oletko kokenut tai ollut todistamassa kiusaamistilanteita pelaamisen yhteydessä?

Vastaajien määrä: 82



17. Koetko saavasi tukea, kannustusta tai hyviä ohjeita pelatessasi

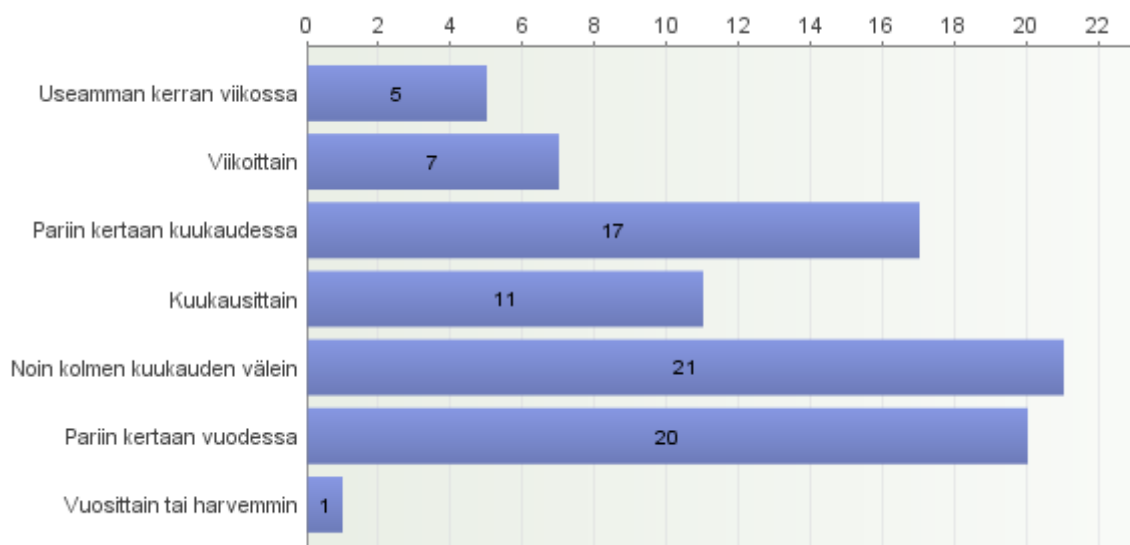
Vastaajien määrä: 82

	Lähes jatku- vasti	Usein	Silloin tällöin	Harvoin	En kos- kaan	Yhteensä	Keskiarvo
Muilta pelaajilta liittyen sinun omaan pelaami- seesi	10	30	32	10	0	82	2,51
Muilta pelaajilta liittyen sinun muuhun arkeen	6	9	31	24	12	82	3,33
Yhteensä	16	39	63	34	12	164	2,92

18. Kuinka usein haluaisit osallistua järjestettyyn videopelitoimintaan alueellasi?

Toiminnan ei tarvitse olla pelkästään lanitapahtumia. Muuta toimintaa voisivat olla esimerkiksi tila, jossa voisi pelailla muiden kanssa käytettävissä olevilla pelikonsoleilla.

Vastaajien määrä: 82



19. Olisitko viimeisen kahden kuluneen vuoden aikana tarvinnut apua jonkin seuraavien pelaamiseen liittyvien asioiden kanssa?

Vastaajien määrä: 82

	Lähes jatku- vasti	Useita kertoja	Silloin tällöin	Harvoin	En kos- kaan	Yhteensä	Keskiarvo
Tekniikka, koneet, netti, pelien toimivuus	2	7	21	28	24	82	3,79
Pelaajana kehittyminen, pelitaktikat, vinkit, harjoittelu	8	21	30	16	7	82	2,91
Tapahtumien järjestäminen, yhdessä pelaaminen, yhteydenpito toisiin pelaajiin	0	5	25	24	28	82	3,91
Ajankäyttö, harrastuksen sovittaminen arkeen, terveys, jaksaminen	1	7	26	22	26	82	3,79
Sopivien ja hyvien pelien löytäminen	1	16	25	19	21	82	3,52
Turvallinen netissä toimiminen, yksityisyys ja netinäkkyvyys	0	2	4	27	49	82	4,5
Ryhmän sisäiset ongelmat, kiusaaminen, syrjintä	1	2	7	22	50	82	4,44
Yhteensä	13	60	138	158	205	574	3,84



Yhteisöllinen videopelaaminen paneelikeskustelu 12.10.

Muistiinpanot

► Läsna:

Ronnie Djupsund, Katja Hakola, Saara Lång, Kristian Polso, Terho Taarna, Juha Ytimäki, Mikko Ytimäki

Yleisö

► Käytössä ollut materiaali:

Mikko Ytimäki, Yhteisöllinen videopelaaminen - Urbanlan kyselyn dokumentointi
Mikko Meriläinen, www.pelikasvatus.fi, Pelien positiiviset vaikutukset.
08.08.2014.

www.pelitalito.fi, Asiaa pelikasvatuksesta 5.10.2015.

Mahdollisuuksia nuorisopalveluille / Nuorisopalveluiden rooli

- ▲ PC-pelitilat
- ▲ "Peliohjaja" nettipeleissä
- ▲ Nuorten ja vanhempien välisen "digitaalisen kuilun" kaventaminen - Info tour Urbanlaneilla
- ▲ "Julkkarimessu"
- ▲ E-sports turnaus kisastudio
- ▲ Hankerahoitteen hyödyntäminen / yrittäjyys
- ▲ Loistava viikon työpaja yhteistyö
- ▲ Urbanlanien ja nuorisopalveluiden yhteistyön lisääminen

KESKIPOHJANMAA

Nro 280

Tiistai

13. LOKAKUUTA 2015

Hinta 2,50€. Kestotilattuna kotiin 0,80€ (sis. alv 10%).



SYYSLOMAN ALKAJAIKSI NUORISOKESKUS VINGESSÄ KESKUSTELTIIN VIDEOPELAAMISESTA

Videopelaamista käsitelleessä paneelissa keskustelijoiden joukossa olivat muiden muassa Muro Studios -pelifirman osakas Juha Ylimäki (vas.), joka myös opiskelee pelialaa Aalto-yliopistossa ja Kokkolan kaupungin nuorisotoimenjohtaja Ronnie Djupsund. Puhetta johti Kokkolassa opiskeleva Mikko Ylimäki.

Sivu 3



TUTKIMUSLUPA-ANOMUS

Organisaatio, jolle anomus osoitetaan Urbanlan ryVastuuhenkilö organisaatiossa Tomi IsosaloTutkimusluvan anoja(t) Mikko Ylimäki *Mikko Ylimäki*

Osoite _____

Puhelin _____

Sähköpostiosoite mikko.ylimaki@cou.fiTutkimuksen nimi Yhteisöllinen videopelaaminen -projektiTutkimuksen tarkoitus Kerätä verkkopelitapahtumaan osallistuvilta nuorilta mielipiteitä videopelaamisen yhteisöllisyydestä.Tutkimuksen kohderyhmä Kokkolalaiset nuoretAineiston keruun arvioitu ajankohta 4.6.2015 - 7.6.2015Tutkimusmenetelmä Empiirinen tutkimusTutkimussuunnitelma hyväksytty 27 / 4 20 15Tutkimuksen ohjaaja Juha Pekola

Lupa myönnetään

paikka Kokkola aika 11 / 10 20 15☒ anomuksen mukaisesti ☐ muutosehdotuksin ☐ hylättyLuvanmyöntäjän allekirjoitus *Tomi Isosalo*
 LIITTEET ☐ Tutkimussuunnitelma
☒ Kysely/haastattelulomake
☒ Muut liitteet, mitkä Projektisuunnitelma

OPINNÄYTETYÖSOPIMUS

Opinnäytetyön alustava aikataulu (pvm:t kuukauden tarkkuudella) Aloituspalaveri (ohjaaja, työn tekijä, työelämäohjaaja) [Huhtikuu 2015] Toteutussuunnitelman esittäminen [Huhtik] 2015 Väliraportointi [syksy] 2015 Ohjaajan tarkastus ja/tai loppupalaveri [] Opinnäytetyön hyväksyttäväksi jättäminen [2016] Opinnäytetyön seminaariesitys [2016] Kypsyyskoe [2016]
Toimeksiantajan yhteystiedot (yritys, yhteyshenkilön nimi, osoite, puhelin, sähköposti) Nuorisopalvelus, Kokkolan kaupunki Susanna Lakanaho susanna.lakanaho@kokkola.fi / Puutarhakatu 2A, 67101 Kokkola
Tämä sopimus on laadittu kolmena kappaleena. Sopimuskappaleet toimitetaan opinnäytetyön tekijälle, toimeksiantajalle sekä työn ohjaajalle. Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulun opiskelija sitoutuu tekemään toimeksiantajan toimeksiannosta edellä mainitusta aiheesta opinnäytetyön _____mennessä. Toimeksiantaja sitoutuu antamaan opiskelijan käyttöön työssä tarvittavaa tietoa sekä arvioimaan opinnäytetyön valmistuttua sen hyödynnettävyyttä toiminnassaan. Toimeksiantaja maksaa materiaali-, postitus-, matka- ym. mahdolliset kulut laskun mukaan. Toimeksiantaja voi maksaa opinnäytetyön tekijälle palkan. Tämän sopimuksen osapuolet ovat velvolliset pitämään salassa kaiken, mitä he toimeksiannon yhteydessä ovat aaneet tietoonsa asioista, joita voidaan pitää toisen sopijapuolen liikesalaisuutena. Opinnäytetyö käydään läpi ammattikorkeakoulun opinnäytetyöseminaarissa ja se on julkinen asiakirja. Toimeksiantajan tulee erikseen pyytää työn salausta. Ammattikorkeakoulu ei vastaa opinnäytetyön tekijän mahdollisesti aiheuttamasta haitasta tai vahingosta.
Päiväys 26.2.2015 Kokkola
Työelämäohjaajan allekirjoitus Susanna Lakanaho SUSANNA LAKANAHON Sähköposti: susanna.lakanaho@kokkola.fi
Opiskelijan allekirjoitus Miikka Hänni
Opinnäytetyön ohjaajan allekirjoitus [Signature]



Raimo Rönkä

Nuorisotoimenjohtaja

Mikko Ylimäki

**NUORTEN VIDEOPELIHARRASTUKSEN
HYÖDYNTÄMISMAHDOLLISUUDET
NUORISOTYÖSSÄ**

**Yhteisöllinen videopelaaminen -projekti Kokkolan kaupungin
nuorisopalveluille**

**Projektsuunnitelma
CENTRIA AMMATTIKORKEAKOULU
Sosiaalialan koulutusohjelma
Maaliskuu 2015**

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 YHTEISÖLLINEN VIDEOPELAAMINEN -PROJEKTI	5
2.1 YHTEISÖLLINEN VIDEOPELAAMINEN PROJEKTIN KUVAUS	5
2.2 YHTEISÖLLINEN VIDEOPELAAMINEN PROJEKTIIN LIITTYVÄÄ TIETOPERUSTAA.....	5
2.3 KOKKOLAN KAUPUNGIN NUORISOPALVELUT	9
2.4 URBANLAN RY.....	10
2.5 YHTEISÖLLINEN VIDEOPELAAMINEN PROJEKTISSA HUOMIOON OTETTAVAT STANDARDIT, LAINSÄÄDÄNTÖ, SOPIMUKSET YM.....	8
2.6 YHTEISÖLLINEN VIDEOPELAAMINEN PROJEKTIN TAVOITETAULUKKO	9
3 PROJEKTIORGANISAATIO	10
3.1 YHTEISÖLLINEN VIDEOPELAAMINEN PROJEKTIN YHTEISTYÖTAHOT	10
3.2 YHTEYSHENKILÖT	10
4 TOTEUTUSSUUNNITELMA.....	12
4.1 AIKATAULU JA TYÖVAIHEET.....	12
4.2 INTERVENTIO URBANLAN SUMMER 2015 VERKKOPELITAPAHTUMASSA.....	13
4.3 PANEELIKESKUSTELU	15
5 OHJAUSSUUNNITELMA.....	18
5.1 OHJAUSRYHMÄ.....	18
6 KIRJALLISUUS.....	19
LÄHTEET	20

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää projektin avulla nuorisopalveluiden nuorisosaamista tuomalla videopelaamisen kulttuuria nuorten parissa työskentelevien tietoisuuteen ja selvittää yhdessä videopelaamisen hyödyntämismahdollisuuksia

nuorisotyölle. Projekti on nimeltään Yhteisöllinen videopelaaminen ja sen pääaiheena on nuorten videopeliharrastus.

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin tavoitteina ovat:

- Selvittää mahdollinen tarve tai mahdollisuus kehittää videopelaamisharrastukseen liittyvää ohjauksellista toimintaa.
- Selvittää, onko nuorisopalveluilla tarvetta linkittyä enemmän videopelaamisen ympärillä toimiviin yhteisöihin.
- Selvittää videopelaamisharrastuksen merkityksen taso videopelaamista harrastaville nuorille.
- Tarjota taustatietoa nuorisotyön suuntaamisen ja netissä tehtävän työn kehittämisen helpottamiseksi.

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin tilaa Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut. Kokkolan nuorisopalvelut vastaa koko Kokkolan alueella järjestettävistä nuorille suunnatuista palveluista. Nuorisopalveluiden tavoitteita ovat mm. edistää nuorten hyvinvointia, myöntää avustuksia nuorisojärjestöille sekä tukea harrastetoimintaa.

Videopelaamisharrastusta käsitellään vain sen sosiaalisten tekijöiden kannalta. Nuoren kehitysvaiheelle on ominaista sosiaalisen verkoston merkitys, jolloin omaa identiteettiä etsitään eri harrastuksien ja ryhmien kautta. Yhteisöllisyyden ja osallisuuden tunne ovat tärkeitä asioita nuorelle myös videopelaamisessa. Usealle nuorelle videopeliharrastuksella on suuri merkitys sosiaalisten tarpeiden tyydyttämiseksi.

Koska harrastuksen haitallisuudesta löytyy tutkimustietoa todella paljon, tämä opinnäytetyö ei tuo esille jo todettuja haittavaikutuksia. Harrastuksen negatiivisia vaikutuksia ovat esimerkiksi väsymys ja opiskelumotivaation lasku. Opinnäytetyöllä ei myöskään nosteta esille kaikkia videopelaamisen kehittäviä ominaisuuksia, kuten englanninkielen taito ja reaktioajan kehittyminen.

Projektissa Urbanlan Ry:n järjestämää "Urbanlan Session 8 / Urbanlan Summer 2015" verkkopelitapahtumaa Urheilutalolla 04.06. – 7.6.2015 hyödynnetään teettämällä tapahtumaan osallistuville nuorille kysely sekä haastattelemalla järjestäjiä ja

osallistujia. Kyselyllä tapahtumassa tavoitetaan hyvin yhteisöllinen videopelaaminen projektia koskettava kohderyhmä, eli kokkolalaiset videopelaamista harrastavat nuoret, jotka voivat halutessaan hyödyntää Kokkolan nuorisopalveluiden palveluita. Lisäksi tapahtuma kiinnostaa Kokkolan nuorisopalveluita jo ennestään, sillä Kokkolan kaupunki sponsoroi tapahtumaa tukemalla sitä rahallisesti.

Urbanlan tapahtuma on suunnattu 13 – 20-vuotiaille nuorille, mutta myös vanhemmat henkilöt ovat tervetulleita. Tämän vuoksi kyselyn ikähaarukka on 13 – 20-vuotiaat sekä yli 20 vuotta täyttäneet. Yhteisöllinen videopelaaminen projektin kohderyhmä rajataan 13 – 21-vuotiaisiin kokkolalaisiin videopelaamista harrastaviin nuoriin.

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektilla kehitetään sosionomin nuoriso-osuudesta sekä ennakkointia mahdollisiin tulevaisuuden trendeihin, joita tulee huomioida oman ammatillisuuden ylläpitämiseksi esimerkiksi koulukuraattorin työtehtävässä. Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin aikana tekijän kehitystä seurataan ylläpitämällä projektipäiväkirjaa.

Avainsanat:

videopelaaminen, yhteisöllisyys, Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut, paneelikeskustelu, verkkopelitapahtuma.

VALMIS OPINNÄYTETYÖ = KIRJALLINEN TUOTOS + DVD + NETTIJULKAISU							
YHTEISÖLLINEN VIDEOPELAAMINEN -PROJEKTI						TARVITTAVA TIETOPERUSTA	
KYSELYN LAAJENDINTA	KYSELYN TOTEUTTAMINEN	DOKUMENTOINTI	YHTEYDENNOT	PANEELI	TAVOITTEIDEN SAAVUTTAMINEN	KIRJALLISUUS	TUTKIMUKSET

Kuvio 1. Valmiin opinnäytetyön sisältö.

2 YHTEISÖLLINEN VIDEOPELAAMINEN -PROJEKTI

2.1 Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin kuvaus

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin päätehtävinä ovat:

- Tehdä kysely Urbanlan Summer 2015 verkkopelitapahtumassa ja dokumentoida kyselyn tulokset.
- Järjestää paneelikeskustelu, jossa tuodaan yhteen nuorten kulttuuriin vaikuttavia aikuisia ja käsitellään heidän kanssaan nuorten videopeliharrastuksen mahdollisuuksista.
- Esitellä kyselystä sekä paneelistä saatu tieto nuorisotoimen johtajan kanssa Kokkolan kaupungin kulttuuri- ja nuorisolautakunnalle.

Yhteisöllinen videopelaaminen -projektissa käsiteltäviä teemoja ovat videopelaamisen yhteisöllisyys, videopeliharrastuksen aktiivisuuden taso sekä videopeliharrastuksen ohjaamisen tarve. Seuraavilla kuvilla ilmaistaan projektin tekstissä milloin käsitellään mitään teemaa:



Kuva 1. Yhteisöllisyys **Kuva 2.** Aktiivisuuden taso **Kuva 3.** Ohjaamisen tarve

2.2 Yhteisöllinen videopelaaminen -projektiin liittyvää tietoperustaa

Videopelit

Tässä projektissa videopeleillä tarkoitetaan digitaalisia viihdepelejä. Määritykset videopeleistä projektille saadaan Pelaajabarometristä, joka on valtakunnallinen eri pelaamisen muotojen yleisyyttä tutkiva tutkimus. Videopelejä ovat siis mobiililaitteiden pelit, selaimella pelattavat pelit – Facebookin pelit, käsikonsolipelit sekä konsoli- ja tietokonepelit. Perinteiset lauta- ja rahapelit kuten korttipelit ja RAY:n rahapelit jätetään projektin ulkopuolelle. Verkkorahapelit jätetään myös huomiotta, sillä kyseinen pelimuoto ei kosketa nuoria. Rahankäytöstä videopelaamisessa ja videopeleihin käsitellään mm. kysymällä kuinka paljon kuluttaa rahaa kuukaudessa videope-

leihin. Lisäksi koulumaailmassa on käytössä ns. opetuspelejä yms., mutta ne jätetään käsiteltävien videopelien ulkopuolelle myös, koska kyseessä on niin pienivai-
kutteen asia ja projektissa keskitytään nuorten videopeliharrastukseen, johon ole-
tettavasti ei opetuspelejä mielletä. (Mäyrä & Ermi. 2013. S. 17.)

Videopelien merkitys nuorisokulttuurissa on ollut nousussa viimeiset vuodet, etenkin
nettipelaamisen muodossa. Yhdessä kaveriporukalla pelikonsoleilla ja tietokoneilla
pelaaminen on monelle nuorelle tärkeä vapaa-ajan harrastus. Yksin pelattaviin vi-
deopeleihin sisältyy yhteisöllisiä tekijöitä, sillä esimerkiksi jotain tiettyä videopeli-
lajia, genreä, pelaavat nuoret voivat helposti samaistua toisiinsa. Kokkolan kaupun-
gin nuorisopalvelut on vastannut trendiin mm. järjestämällä nuorille pienimuotoisia
verkkopelitapahtumia sekä tukevalla suhtautumisella harrastukseen.

Videopelaamisen tarjoamat mahdolliset positiiviset tekijät nuorisotyölle voivat olla
muun muassa keino saavuttaa nuoria, jotka kokevat liian suuren kynnyksen osallis-
tua nykyisiin nuorisopalveluiden tarjoamiin palveluihin sekä tapa kehittää eri nuori-
soryhmien yhteisöllisyyttä hyödyntämällä yhteistyötä vaativia videopelejä. Lisäksi
videopelaamisharrastus saattaa olla mahdollinen avain jopa maailmanlaajuiseen
nuorten yhteen tuomiseen.

Yhteisöllisyys nuorten elämässä

Tavallisesti nuoren elämässä yhteisöllisyys rakentuu osana arkea. Erilaiset arkiset
vuorovaikutustilanteet johtavat eri yhteisöjen syntymiseen. Muodostuneen yhteisön
jäsenten välille syntyy odotuksia vastavuoroisuudesta, sosiaalisesta tuesta ja luot-
tamuksesta – yhteisö ylläpitää yhteenkuuluvuuden tunnetta. Yhteisöllisyys on sub-
jektiivinen kokemus siitä, että on osana jotain yhteisöä, jolle on muodostunut sosi-
aalisia käytäntöjä ja normeja, tunne osallisuudesta ja mahdollisuudesta vaikuttaa
yhteisössä sekä kokemus, että sinusta välitetään ja sinä välität. (Korkiamäki 2013;
Lahtinen 2013.) Videopelien ympärille nuorille on helppo syntyä yhteisöjä juuri ne-
tissä pelattavien monen pelaajan verkkopeleihin. Jäsenet voivat luoda yhteisölli-
syyttä peleissä monin eri keinoin. Esimerkiksi perustamalla peliin oma ryhmä, jolla
on oma nimikkotunnus, on kaikille helppo keino luoda ja ylläpitää yhteenkuuluvuu-
den tunnetta.

Yhteisöllisyyttä ei synny pelkästään yhteisön jäsenten välisestä vuorovaikutuksesta. Yhteisön jäsenten suhde eri tiloihin ja muihin yhteisöihin ovat myös osana rakentamassa yhteisöllisyyden kokemusta. Esimerkiksi kahden erilaisen yhteisön kulttuurien yhteentörmäys tuo esille omasta yhteisöstään ominaispiirteitä, joita ei muuten kuin vastakkainasettelulla huomaa ja nämä piirteet vahvistavat yhteenkuuluvuuden tunnetta jäsenten välillä. Yhteisöllisyyttä voi myös ilmetä ilman kontaktia yhteisöön tai sen jäseniin, jolloin se rakentuu kokonaan kokemuksellisella tasolla. Esimerkiksi jonkin harrastuksen myötä kokee olevansa osa laajaa harrastuksen yhteisöä. (Korkiamäki 2013.)

Videopelikulttuurissa on ryhmittelyä ja mahdollista yhteenkuuluvuuden tunnetta jo pelkästään pelilaitteiston valinnalla: Jokaisella eri pelikonsolivalmistajalla on vannotunut käyttäjäkunta, joka ei muita ”pelivälineitä” miellä omaan käyttöönsä. Lisäksi moni yksin pelattavakin videopeli saattaa luoda tunnetta tiettyyn yhteisöön kuulumisesta, ilman että on jäsenenä tai yhteydessä mihinkään yhteisöön, esimerkiksi jokin tietty videopeligenre, joka ei ole niin yleinen ja tunnettu.

2.3 Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut

Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut kuuluvat kaupungin Sivistystoimen Kulttuuri- ja nuorisolautakunnan hallintoon. Kulttuuri- ja nuorisolautakunta toimii nuorisopalveluille periaatteista päättävänä ja nuorisopolitiikkaa linjaavana toimielimenä. Lautakunnalla on kymmenen jäsentä sekä varajäsenet. (Kokkola 2015.)

Nuorisopalveluita ohjaa vuosille 2010 - 2020 laadittu kehittämissuunnitelma, joka on laadittu yhteistyössä nuorisopalveluiden henkilökunnan ja kokkolalaisten nuorten kanssa. Suunnitelman perustana ovat Kokkolan kaupunkistrategia, sivistystoimen tavoitteet, hallituksen lapsi- ja nuorisopolitiittinen kehittämisohjelma sekä nuorisolaki. (Kokkola 2015.)

2.4 Urbanlan Ry.

Urbanlan Ry. on vuonna 2010 perustettu kokkolalainen verkkopelitapahtumia järjestävä yhdistys. Yhdistyksen tarkoituksena on verkkopelitapahtuman järjestämisen lisäksi parantaa yleistä kuvaa verkkopelaamisesta sekä tuoda esille videopelaamisen etuja harrastuksena. Ensimmäisen kerran Urbanlan-verkkopelitapahtuma jär-

jestettiin toukokuussa vuonna 2008 Kokkolan Urheilutalolla. (Urbanlan 2015.) Kokkolan alueella Urbanlan-tapahtumat ovat olleet ainoat verkkopelitapahtumat, joita on järjestetty säännöllisesti kahdesti vuodessa useamman vuoden ajan. Tapahtumien suosio on ollut jatkuvassa nousussa vuodesta toiseen ja tapahtuman toiminta on myös kehittynyt suosion kasvun mukana. Konepaikkojen määrä on noin 300 ja tapahtumassa käy myös useita nuoria vierailmassa.

Urbanlan verkkopelitapahtumassa nuoret voivat kokoontua pelaamaan keskenään, tapaamaan kasvotusten muiden harrastajien kanssa sekä kisailemaan erilaisissa pelikilpailuissa. Tällaisissa tapahtumissa erona kotona pelaamiseen on se, että nuori pääsee tapaamaan muita samanikäisiä, joilla on samat mielenkiinnon kohteet. Tapahtuman turvallisuus on ensisijaisen tärkeää. Tätä varten yhdistyksellä on useita järjestyksenvälvojiä seuraamassa tapahtuman ajan ja sähköverkon ovat suunnitelleet alan ammattilaiset. Lisäksi tapahtuma on täysin päihteetön. (Urbanlan 2015.)

2.5 Yhteisöllinen videopelaaminen -projektissa huomioon otettavat standardit, lainsäädäntö, sopimukset ym.

- Kokkolan kaupungin nuorisotyön peruspalvelusuunnitelma (NUPS)
- Nuorisolaki 2006
- Valtioneuvoston asetus nuorisotyöstä ja –politiikasta 2006
- Tutkimustyön eettiset periaatteet

2.6 Yhteisöllinen videopelaaminen projektin tavoitetaulukko

	YKSILÖ = (KOKKOLAINEN), (NETTIPELAAMISTA HARRASTAVA) NUORI	ORGANISAATIO = KOKKOLAN KAUPUNGIN NUORISOPALVELUT	SOSIONOMITSE
PROSESSI	<ul style="list-style-type: none"> * Nuoret näkevät paneelissa henkilöitä, jotka vaikuttavat eri ekologisen mallin systeemitasoilla heidän arkeen 	<ul style="list-style-type: none"> * Paneelissa kohdataan eri nuorisokulttuuriin vaikuttavia henkilöitä * Ammattilaiset saavat tietoa videopelien yhteisöllisyyden merkityksestä 	<ul style="list-style-type: none"> * Kysymysten laatiminen * Tulosten esittely * Paneelikeskustelun järjestäminen * Kyselyn toteuttaminen * Tiedottaminen - media * Yhteydenotot - panelistit
OPPIMINEN	<ul style="list-style-type: none"> * Paneelin yleisönä oppivat mitä heidän harrastuksestaan mahdollisesti ajatellaan * Tiedostaa nettipelaamisen / lanitapahtumien sosiaalinen merkitys 	<ul style="list-style-type: none"> * Mahdollisia työmenetelmiä erään nuorisoryhmän saavuttamiseksi * Taustatietoa nuoristyön suuntaamiseen ja netissä tehtävän työn kehittämisen helpottamiseksi 	<ul style="list-style-type: none"> * Projektin suunnittelu ja toteuttaminen
TULOKSET	<ul style="list-style-type: none"> * Itsevarmuutta omaan harrastukseen * Murtaa ajatusta, että aikuisia ei kiinnosta nuorten videopeli-harrastus 	<ul style="list-style-type: none"> * Tietoa nettipelaamisen merkityksestä nuorille * Tarve tai mahdollisuus kehittää harrastukseen liittyvää toimintaa * Syy linkittyä enemmän videopelaamisen ympärillä toimiviin yhteisöihin 	<ul style="list-style-type: none"> * Kyselyn suunnittelu ja toteuttaminen * Paneelin järjestäminen ja toteuttaminen * Verkostoituminen Kokkolan kaupungin nuorisopalveluihin * Verkostoituminen nuorten arkeen vaikuttaviin henkilöihin * Mahdollisuus aiheeseen liittyvälle jatkotutkimukselle

Kuvio 2. Projektin tavoitteet

3 PROJEKTIORGANISAATIO

3.1 Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin yhteistyötahot

Yhteisöllinen videopelaaminen projektin toteutuksessa ovat mukana itse projektin tekijän lisäksi Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut, Urbanlan Ry., paneelikeskusteluun osallistuvat keskustelijat ja mahdolliset luennoitsijat.

Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut ovat mukana ohjaamalla projektin etenemistä, tukemalla kyselyn kysymysten laatimista sekä paneelikeskustelun järjestämistä. Projektissa käytetään nuorisokeskus Vingen tiloja. Paneelikeskustelu järjestetään nuorisopalveluiden järjestämän verkkopelitapahtuman yhteydessä. Nuoriso-ohjaajat ovat mukana paneelikeskustelun järjestämisessä.

Urbanlan Ry. järjestäjien kanssa tehdään yhtiön kotisivuille esittelysivu projektista, jossa esitellään projektin tekijä ja kyselyn tarkoitus. Järjestäjien kanssa sijoitetaan tapahtuman kotisivuille nettilinkki kyselyyn. Yhteistyökumppaneina ovat yhtiön puheenjohtaja ja varapuheenjohtaja.

Paneelikeskusteluun on tavoitteena saada ainakin yksi luennoitsija, jolla on ammattitaitoa liittyen videopelaamiseen. Mahdollisia yhteistyötahoja ovat Kokkolassa toimiva Päihdekeskus Portti, josta voi löytyä mm. tietoa nuorten nettiriippuvuudesta. Toinen mahdollinen yhteistyötaho on Verkkonuorisotyön kehittämiskeskus VERKE. VERKE:lta löytyy paljon tietoa nuorten videopelaamisesta, joten heiltä voi saapua ammattitaitoinen nuorten videopelaamisharrastukseen perehtynyt luennoitsija.

Projektin tarvittavasta videoinnista ja median tallennuksesta vastaa yhteistyössä projektin tekijän kanssa datanomiopiskelija.

3.2 Yhteyshenkilöt

Opinnäytetyön tekijä Mikko Ylimäki. Centria ammattikorkeakoulu.

Nuorisosihteeri Lakanaho Susanna. Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut. Opinnäytetyön työelämänohjaaja

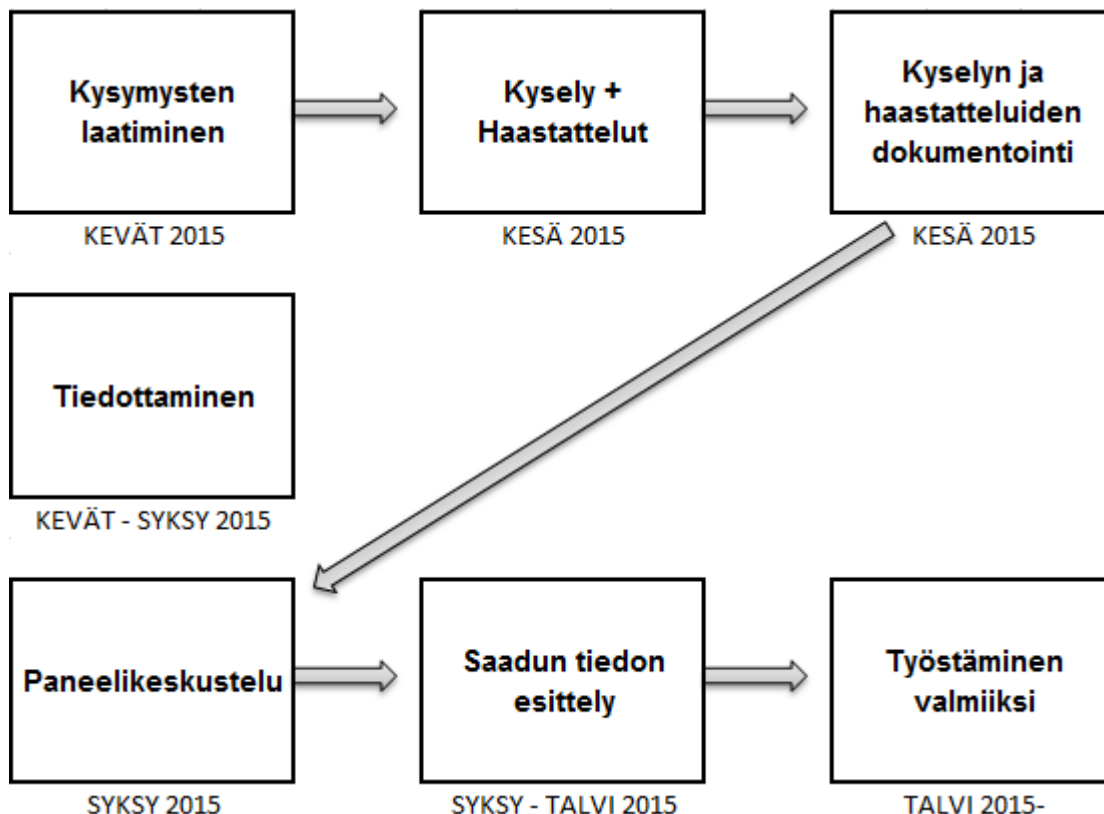
Nuoriso-ohjaaja. Kokkolan kaupungin nuorisopalvelut. Auttaa ohjaamalla kyselyn vastaamaan nuorisopalveluiden intressiin.

Päätoiminen tuntiopettaja Juha Pekola. Centria ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyön ohjaaja.

Urbanlan Ry. Puheenjohtaja Tomi Isosalo.

4 TOTEUTUSSUUNNITELMA

4.1 Aikataulu ja työvaiheet



Kuvio 3. Projektityön osa-alueet ja aikatalutus

KEVÄT 2015

Opinnäytetyöprosessi alkaa projektisuunnitelman laatimisella. Projektisuunnitelma hyväksyttiin ehdollisena 27.4.2015. Tarvittaessa projektisuunnitelmaan tehdään muutoksia opinnäytetyön ohjaajan kanssa.

Kysymysten laatiminen priorisoidaan keväälle tärkeimmäksi. Keväällä myös aloitetaan tiedottaminen projektista, eli ottamalla yhteyttä mahdollisiin paneelikeskustelijoihin.

KESÄ 2015

Ensimmäinen interventio Urbanlan Session 8 -verkkopelitapahtumaan Kokkolassa 4.6.2015. Tapahtuman osallistujia, eli tietokonepaikan varanneita pyydetään vastaamaan kyselyyn.

Paneelikeskustelun suunnittelu. Kyselystä saadun datan dokumentointi niin, että paneelikeskustelua varten saadaan tietoperustaa keskustelulle.

Yhteydenottoja paneelikeskustelijoille jatketaan kesällä.

SYKSY 2015

Toinen interventio on paneelikeskustelu, joka järjestetään syksyllä peruskoulujen-kesälomien jälkeen Kokkolan nuorisokeskus Vingellä. Ajankohta todennäköisemmin on perusopetuksen ja lukioiden syysloma, eli viikko 42.

SYKSY – TALVI 2015

Kyselystä ja paneelikeskustelusta saadun tiedon kokoaminen yhteen. Tavoitteiden toteutumisen mittaaminen = tulokset.

Valmiin Yhteisöllinen videopelaaminen –projektin esitleminen kulttuuri- ja nuorisolautakunnalle.

Tarvittaessa kyselystä saatua dataa voidaan täydentää uudella interventiolla Urbanlan Winter 2015 verkkopelitapahtumassa.

TALVI - KEVÄT 2016

Opinnäytetyön työstäminen valmiiksi. Opinnäytetyöstä jää kirjallinen tuotos ja DVD, joka sisältää oleellimmat videohaastattelut ja paneelikeskustelun. Nettijulkaisua voidaan hyödyntää esimerkiksi lataamalla paneelikeskustelu videona Youtubeen.

4.2 Interventio Urbanlan Summer 2015 Verkkopelitapahtumassa

Kyselyn tarkoituksena on kartoittaa videopelaamisen ja verkkopelitapahtuman yhteisöllisiä tekijöitä. Kysymykset laaditaan keväällä 2015. Laajan otoksen vuoksi kyselyssä on rajoitetusti vapaata vastausmuotoa.

Kyselyn kysymykset jaetaan aihepiireihin, jotka vastaavat projektille asetettuja tavoitteita. Aihepiirit ovat: Videopelaaminen osana nuoren yhteisöllisyyttä, videopeli-harrastuksen aktiivisuuden taso ja mahdollinen harrastuksen ohjaamisen tarve. Kysymyksiä on mietitty projektin suunnitelmavaiheessa. Kysymykset tarkentuvat Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin edetessä.

Kyselyssä haluttavia taustatietoja ovat ikä, sukupuoli ja asuinpaikka. Iän vastausvaihtoehdot lajitellaan vastaamaan nuorten kehitysvaiheita, esimerkiksi kehityspsykologinen ajatus nuoruudesta identiteetin kehitysvaiheena, jolloin vastausvaihtoehdot olisivat 12 – 16-vuotias (ihmissuhdekriisi) ja 16 – 19-vuotias (identiteettikriisi) tai enempi. (Salo & Tuunainen 1996 S. 139). Sukupuolen vastausvaihtoehdot ovat mies, nainen tai ”en halua kertoa”. Asuinpaikan tiedolla saadaan esille, jos Kokkolan alueella on eriäväisyyksiä harrastuksen suhteen eri alueiden välillä. Vastausvaihtoehtoina ovat Kokkolaan kaupunkialue, Lohtaja, Kälviä, Ullava, Kokkolan kaupunkialue. / muu.

Kysely laaditaan nettikyselynä Webropol ohjelmalla. Tapahtumaan osallistuvia pyydetään osallistumaan kyselyyn Urbanlan ry. verkkosivuilta. Kyselyaika alkaa ennen verkkopelitapahtumaa ja jatkuu vielä tapahtuman päätyttyä. Kyselyn esilletuomissa voidaan hyödyntää Urbanlan Ry:n Facebook -seinää.

Odotettavissa oleva vastausten määrä noin 100 – 200. Viimeksi järjestetyllä Urbanlan Winter 2014 verkkopelitapahtumassa oli käynyt yhteensä noin 700 nuorta pelaamassa (Yle Uutiset 2014).

Koska kyseessä on nuorisoryhmä, joka on viettämässä vapaa-aikaansa, täytyy kyselyyn osallistumisessa olla jonkinlainen motivoiva tekijä. Tällainen voisi olla tuote-
tearvonta, johon voi osallistua tietokonepaikan numerolla, kun vastaa kyselyyn.

Nettikyselyn lisäksi tapahtumassa haastatellaan osallistujia ja tapahtuman järjestäjiä paikan päällä. Haastattelut videoidaan, jolloin haastateltavalta on saatava lupa

hänen kuvaamiseensa. Haastatteluita voidaan hyödyntää paneelikeskusteluna sellaisenaan, mikäli tulee joitain hyviä vastauksia videolle. Haastatteluita tulee noin kymmenen kappaletta.

4.3 Paneelikeskustelu

Paneelikeskustelu järjestetään Kokkolan Kaupungin nuorisokeskus Vingen tiloissa Nuorisopalvelut järjestävät noin 50 henkilön verkkopelitapahtuman samaan aikaan. Verkkopelitapahtumaan osallistuvat toimivat paneelikeskustelun yleisönä. Keskustelu heijastetaan videotykillä valkokankaalle. Paneelin ajankohta määrittyy pitkälti sen perusteella, milloin saa mahdollisimman hyvin osallistujia paikalle. Kuitenkin tavoitteena on, että paneelikeskustelu pidetään hyvissä ajoin ennen joulukuuta 2015. Paneelikeskustelun yleisö voidaan tarvittaessa myös muodostaa muullakin tavalla, kuin järjestetyllä verkkopelitapahtumalla, kuten kertomalla nuorille tulevasta tapahtumasta ja kutsumalla heidät mukaan seuraamaan.

Paneelikeskustelun runkona käytetään Jyväskylän yliopiston avointa oppimateriaalia. Paneelikeskustelun ohjeet suhtautetaan vastaamaan Yhteisöllinen videopelaaminen -projektin tarpeisiin.

Paneelikeskustelua voidaan käyttää tiedon jakamiseen, ongelmatilanteiden ratkaisemiseen ja mielipiteen muokkaamiseen. Paneelikeskustelussa on aina jokin aihealue, jota pyritään käsittelemään monikatseisesti keskustelijoiden esille tuomien mielipiteiden avulla. Monikatseisen keskustelun saamiseksi keskusteluun kutsutaan osallistujia, joilla on erilaisia mielipiteitä aiheeseen liittyen. Osallistujien tulisi valmistella ennen keskustelua puheenvuorojansa. Keskustelu rakentuu kahdesta vaiheesta: paneeli- ja forumvaihe. Ennen paneelikeskustelua tulee valita puheenjohtaja, joka valmistelee kysymyksiä ja aiheen käsittelytavan. (Jyväskylän yliopisto.)

Pääasiallisia keskustelunaiheita paneelikeskustelussa ovat kyselystä saadut dokumentit ja projektin tavoitteet. Käsiteltäviä aiheita voi myös nostaa Yhteisöllinen videopelaaminen –projektin käytettävästä kirjallisuudesta. Tällaisia aiheita ovat muun muassa Steam palvelun mahdollisuudet ja hyödyntäminen, yhdenvertaisuuden edistäminen pelitoiminnalla, nuoriso-ohjaajan ammattitaito pelitoiminnan ohjaamisessa, pelaaminen sosiaalisena aktiviteettina ja nettipelaamisen hyödyntäminen

kohdennettuna nuorisotyönä. Lisäksi paneelikeskustelussa voidaan hyödyntää videohaastatteluista ensimmäisestä interventtiosta.

Paneelivaiheessa osallistujat istuvat yleisön nähtävissä niin, että keskustelijoilla on katsekontakti. Puheenvuoroja ei tarvitse pyytää, mutta niiden tulee mielellään olla ytimekkäitä ja sisällöllisiä. Keskustelun jäsenten tulee ilmaista perustellusti mielipiteensä ja myös kuunnella sekä kommentoida toisten mielipiteisiin. Tuottava keskustelu saavutetaan osallistujien aktiivisella osallistumisella sekä yhteistyöllä. Forum eli yleisövaiheessa yleisöllä on mahdollisuus haastaa paneelin jäseniä. (Jyväskylän yliopisto)

Paneelikeskusteluun on tavoitteena saada paikalle luennoitsija, jolla on ammattitaitoa liittyen nuorten videopeliharrastuneisuuteen. Luennoitsija voi esimerkiksi tuoda esille tutkimustietoa liittyen videopelaamisharrastuksen sosiaalisiin tekijöihin, joita voidaan paneelikeskustelussa käsitellä.

Paneelikeskustelijat täytyy kutsua paikalle ja heidän osallistumisensa on vapaaehtoista. Yhteydenotot aloitetaan keväällä 2015. Mikäli mahdollista, yhteydenottoja varten rakennetaan yhtenäinen malli, mutta oletettavasti yhteydenotot tulevat olemaan sen verran eriäviä ehdokkaiden monimuotoisuuden vuoksi, että jokainen kutsu tulee laatia erikseen. Yhteydenotot tehdään sähköpostitse, mutta myös tarvittaessa puhelimitse. Paneelikeskustelijoita pyydetään miettimään ennakkoon, mitä hän voisi tuoda esille aihealueeseen liittyen. Kokkolan kaupunki tarjoaa paneelin osallistujille halvimman kulkuyhteyden.

Mahdollisia paneelikeskusteluun kutsuttavia osallistujia:

- Kokkolan kaupungin Nuorisotoimenjohtaja
- Kokkolan kaupungin nuorisopalveluiden osallisuuskordinaattori
- Kokkolan kaupungin kulttuuri ja nuorisolautakunnan puheenjohtaja
- Kokkolan alueella toimiva nettipoliisi
- Urbanlan Ry. edustaja – Urbanlan Ry. puheenjohtaja
- Koulumaailman edustaja – Lohtajan yläkoulun rehtori

- Pelialan edustaja – työntekijä Supercelliltä tai pelialan koulutuksessa opiskeleva henkilö.
- Nettipelaamisen haittoihin perehtynyt henkilö, Pelipilotti – Päihdekeskus Portin työntekijä
- Nuorisovaltuuston edustaja(t)

Jotta paneelikeskustelu herättäisi alueellista keskustelua, kutsutaan myös median edustajia paikalle.

- Keskipohjanmaan toimittaja – Näkyvyyttä Keski-Pohjanmaan alueella
- YLE Alueuutiset – Näkyvyyttä Pohjanmaan alueella

Lisäksi paneelikeskustelussa läsnä on videokuvaaja, joka huolehtii, että suora videokuva tulee nuorisokeskuksen tiloissa valkokankaalle. Hän myös taltioi paneelikeskustelun videolle myöhempää käyttöä ja julkaisua varten.

5 OHJAUSSUUNNITELMA

5.1 Ohjausryhmä

Mukana projektin ohjaamisessa ovat opinnäytetyön tekijä, Centria ammattikorkeakoulun opinnäytetyön ohjaaja, Kokkolan kaupungin nuorisopalveluiden nuorisokoordinaattori työelämän ohjaaja ja nuorisopalveluiden NUPS-hankkeesta vastaava nuoriso-ohjaaja. Lisäksi Urbanlan Ry:n järjestäjien kanssa täytyy tehdä tarpeelliset tapaamiset, jotta kysely saadaan tehtyä.

Projektin työelämän ohjaajana toimiva Kokkolan kaupungin nuorisopalveluiden nuorisokoordinaattori ohjaa ja neuvoo projektin aikana. Nups-hankkeen nuoriso-ohjaaja on mukana kyselyn laatimisessa Urbanlan Summer 2015 – verkkopelitapahtumaan.

Varmistaakseen opinnäytetyön laadun säilymisen ohjaajien ja opinnäytetyön tekijän välillä käydään keskusteluita projektin etenemisestä aina tarvittaessa. Kokouksia ei ole vielä suunnitelman tekovaiheessa sovittu muun kuin nuoriso-ohjaajan kanssa kysymysten laatimisen suhteen. Tulevissa keskusteluissa työelämän ohjaajien kanssa tullaan keskittymään asetettuihin tavoitteisiin ja tarkastelemaan tulevatko ne toteutumaan sen hetkisellä toiminnalla.

6 KIRJALLISUUS

Korkiamäki, R. 2013. Kaveria ei jätetä! Sosiaalinen pääoma nuorten vertaisuh-teissa. Väitöskirja. Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö. Tampereen yliopisto.

Mäyrä, F. & Ermi, L. 2013. Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen nousu. Tutki-mus. Informaatitieteiden yksikkö. Tampereen yliopisto.

Salo, O. & Tuunainen, K. 1996. Da Capo – alusta uudelleen. 1. Painos. Hämeen-linna: Karisto Oy:n kirjapaino.

Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus Verke. 2014. Nuorisotyö bloggaa. 1. Painos. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.

Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus Verke. 2014. Nuorisotyö pe-laa. 1. Painos. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.”

Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus Verke. 2014. Verkko nuori-sotyössä – Nuorisotyö verkossa. 1. Painos. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.

Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus Verke. 2015. Verkko nuor-ten kokemana ja kertomana. 1. Painos. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.

LÄHTEET

Jyväskylän yliopisto. Paneelikeskustelu. Www-dokumentti. Saatavilla: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/mit/tietotekniikan-opetuksen-perusteet/Opetusmenetelmista-ja-lahestymistavoista/Opetusmenetelmat/paneelikeskustelu>. Luettu: 25.3.2015

Korkiamäki, R. 2013. Kaveria ei jätetä! Sosiaalinen pääoma nuorten vertaisuh-teissa. Väitöskirja. Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö. Tampereen yliopisto.

Kokkolan kaupunki. 2015. <http://www.kokkola.fi>.

Lahtinen, P. 2013. Nuoren yhteisöllinen tukeminen. Www-dokumentti. Kouluter-veyspäivät 18.9.2013. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Jyväskylä. Saatavilla: <http://www.slideshare.net/Kouluterveyskysely/lahtinen>. Luettu: 10.4.2015.

Mäyrä, F. & Ermi, L. 2013. Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen nousu. Tutki-mus. Informaatitieteiden yksikkö. Tampereen yliopisto.

Salo, O. & Tuunainen, K. 1996. Da Capo – alusta uudelleen. 1. Painos. Hämeen-linna: Karisto Oy:n kirjapaino.

Urbanlan Ry. 2015. Urbanlan Session 8. Www-dokumentti. Saatavilla: <http://urbanlan.fi/info>. Luettu 9.4.2015

Pelikasvattajan käsikirja. 2014. 2. painos. Tampere: Tammerprint Oy.

Verkkonuurisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus Verke. 2014. Nuorisotyö pe-laa. 1. Painos. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.”

Verkkonuurisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus Verke. 2014. Verkko nuori-sotyössä – Nuorisotyö verkossa. 1. Painos. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.

Yle-Uutiset. 2014. Kavereita ja rajaton pelaika – neljän päivän lanit ovat pelaajan paratiisi. Www-dokumentti. Saatavilla: http://yle.fi/uutiset/kavereita_ja_rajaton_peli-aika__neljan_paivan_lanit_ovat_pelaajan_paratiisi/7712425. Luettu: 10.1.2015